昭和62年12月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第12号通巻14号

NGは人間のふれあいを大切にします

月刊エヌジー

DECEMBER 12

NG
namco COMMUNITY MAGAZINE

創刊一周年記念号

［巻頭特集］
WHAT'S NAMCO?
ゲームは新しいメディアとなりえるか!?







●バックナンバープレゼントもあるぞ!!

［NAMCOT NEW GAME］
■プロ野球ファミリースタジアム87
■ファミリーテニス ■スターウォーズ他

［ARCADE NEW GAME］
ファイナルラップ







臨時増ページ!















contents NO.14

1987 12 DEC.

MONTHLY WORDS

NG(不良)は人間の触れ合いを大切にしていきます

ゲームは新しいメディアになりえるか？　というテーマで巻頭特集を組んでみました。どうして、このようなテーマを選んだのかというと、一つにはゲームはブームという言葉をすでに乗り越えたような気がしたことと、もう一つには、ナムコはゲームメーカーとして、これからどういう作品を創造していくべきなのかという疑問からなのです。

ところで、皆さんは「二次元コンプレックス」という言葉を知っていますか？　これは、語感からすると、どうやらマイナス・イメージとして使われている言葉で、世の大人たちが今の子供たちの行く末を危ぶんで、そう呼んでいるようなのです。

その意味は「人間を愛す心や生命を愛しむ心が消失して、マンガやゲームキャラクターなど平面的（二次元）な、自分に対して危害を与えないものに思いを抱くようになる——ということらしい。

皆さんは、どう思いますか？　果してそうなのでしょうか？　NG編集室は、この大人たちの声に大きな"？"マークを感じます。

少なくともNG読者は、ゲームを通してナムコの制作者と語り合い、人間の触れあいに、その楽しさを求めているような気がするのです。

『プロ野球ファミリースタジアム』という商品がヒットしたのも、そんなところに要因がある気がしてならないのです。聞くところによるとコンピュータとの対戦や、ウォッチモードを楽しんでいる人はゴク少ないようですから……。

小説や映画そしてテレビがこの世に登場してきた時、大人たちはいっせいに「そんなものを読んだり見たりしていてはバカになる不良になる」と叫んでいたような気がするのですが、思い違いだったのでしょうか。



STAFF：Editor in chief 蝦名規功・Editorial Director 北原香里・Editor 杉本郁子・飛田恭宏・Art Director 丸樹正治・Photographer 塚田康和・Editorial Assistant 金子恭子・Writer 小野寺民也・CoverIllustration 横岡匠・Illustration 相馬哲也

NG取材班がCF撮影現場に潜入！



知恵と推理の1号
◀技と力はないが、頭を使うゲームにかけては天下一品。ＲＰＧやＡＶＧならおまかせの秀才タイプなのよ、これが

力と技の2号
◀ともかく速い。その指の速さはキツツキをも泣かせてしまったという強者なのぢゃ。気が強いところがタマにキズ。

ただのファミコンファンの3号
◀ゲームならなんでもします。でも、力量のほどは……？　俗にいうヘタの横好きっていうやつなんでしょうな、ご同輩。

TOPICS

ナムコ隊の面々は…とっても懲りない奴ら

ナムコのCF（コマーシャル・フィルム）が変わったの、知ってる？　知らないキミは今すぐテレビのチャンネルをひねってみよう。とっても個性あふれるナムコ隊の3人が画面から飛び出してくるぞっ！







上・カミナリにうたれる1号。カッコイイね。
左上・たっくさんの器材にかこまれて。撮影。
右・監督とナムコ隊の打ち合わせはバッチシ。

入稿の〆切もギリギリになってきた11月の某日。ＮＧ編集室に都内某所で、ナムコのＣＦ撮影が行なわれているとの情報がリークされた。

スワッ！　これは急がなければならない。ナムコのＣＦといえば昔から話題をふりまいてきた名作ぞろい。これを誌面に掲載できないのは編集者のハジといっても過言ではないくらいだ。

と、まあ、そんなわけでノコノコと成城学園（前記・都内某所とカんでしまったが…）にある国際放映なるスタジオまで、出かけていったわけでありました。

そこに待っていたのは、ナムコ隊の3人。

「ハロー……と、気軽に声をかけたいところではあったんだけど、かくいう私は大の英語コンプレックスを持つ身。外国人だということだけで大いにビビッてしまったわけなのぢゃ。（この文章を読んでくれている人はエライ。文体がバラバラなのに、どこまでついてこれるのやら、ヤレヤレ）

スタジオ内を見渡せば大がかりなセットが、2つもドデーンとふんぞりかえっていたりして……。

「やっぱりコマーシャル撮影って素敵なのだわん♡」て思ってしまったのは誰でしょね。そう私です。

ゲームはニューメディアになりえるか？

WHAT'S NAMCO？

ゲームがテレビと同じ、テレビを超えたニューメディアだとしたら、ゲームの中にはたくさんの可能性がつまってるはずです。今回、このコーナーではその辺のことを中心に、くどくどと考えてみたいと思います。なに分、答えの出そうもない問題に突進していくわけですから、内容はグチャグチャになったりするかもしれませんが、真剣に考えてみたいと思います。みんなも、いっしょに考えてみてください。



僕らは本当に疑問に答えられるのか

さて、今回の〝WHAT'S NAMCO〟は「ファミコンは、テレビを超えたニューメディアになれるでしょうか」という疑問について、あれこれ考えたいと思います。

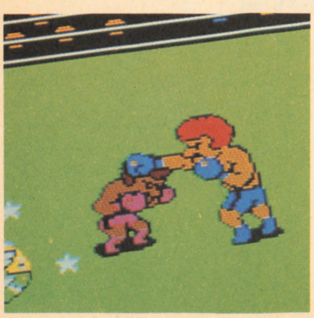
まず、テレビの登場。個人的にはテレビ全盛の頃生まれたもので〝街頭テレビで力道山の空手チョップに興奮した〟とか〝近所にテレビのある家があると、みんな集ってきた〟なんて話は伝説として聞いたことがあるだけですが、なんか似ていると思いませんか？

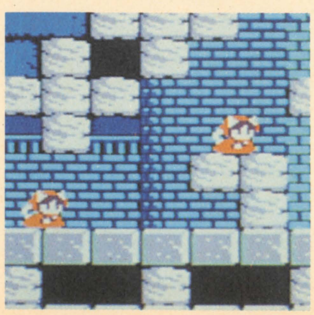
ファミコンブームに火がつき始めた頃、ファミコンを持ってる子の家に遊びに行った……なんて経験がキミにもあるんじゃないかな。オモチャ屋のファミコン売り場のテレビには、子どもが群らがってたんじゃないかなぁ？

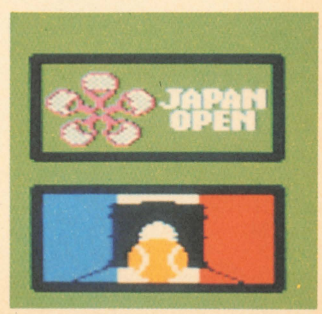
テレビと似てる？ファミコンゲーム

それと、もう一つ。テレビの形態とファミコンのそれ。テレビには、バラエティ、ドラマ、スポーツ、大きく分けてその三つの分野があるよネ。その三つを独断と偏見でファミコンにあてはめてみると……バラエティの楽しさってのはパックマン、ドラマの魅力は女神転生、スポーツはもちろん、プロ野球ファミリースタジアム。なんてふうに考えちゃまずいでしょうか？　個人のイメージだけで言ってるので、もちろん反論はたくさんあるでしょうが、とりあえず置いといて、そのイメージで考えてみて下さい。

さて、比較した二つ　テレビとファミコン。どこが違ってるでしょうか？　とりあえず簡単な答えとしては、テレビが受身であるのに対してファミコンは能動的、といえるので







はないでしょうか……？

とは言っても、テレビが完全に受身かっていうと、その辺には疑問もあります。例えば、テレビドラマを見ていて、そのドラマの質が良ければ良いほど、見てる側はそこに自己投影をしてしまうんじゃないでしょうか。自分が主人公になって、そのドラマの進行に一喜一憂してる。そんなことはないでしょうか？　野球でいえば、9回裏2死満塁、ホームランが出れば逆転サヨナラという場面で、原が打ってるはずなのに自分が打ってるような気になるときはありませんか？　もし、そんな気になってるときがあるとすれば、その一点でテレビは受身でないといえるのではないでしょうか。ただ、その形が素直でなく、受身のふりをしてるというだけで……

じゃ、ファミコンはっていうと、こっちはテレビよりも自己投影の度合いは強いんじゃないでしょうか。論より証拠で、テレビに夢中になってる人とファミコンに夢中になってる人の隣に、交互に座ってみて下さい。きっと、ファミコンの側からは〝グヘッ〟〝バカヤロー〟〝なめんなよ〟などの声が、ビンビン飛んでくるんじゃないかナァ。

テレビはヤだけど ゲームは作りたい

もう一つ。これはこの前、深夜テレビで、糸井重里先生が言ってたことなのですが、「テレビ番組は作りたくないけど、ファミコンゲームは作ってみたい。」ということ。つまりは、テレビメディアには、もうすでに魅力を感じさせてくれる部分はないけど、ゲームに関してはまだまだ無限の可能性を含んでるってことを彼は言ってるわけです。そう言われてみれば、ゲームをしてる人間全員の中に、フツフツと、こんなゲームがあったらいいな、というものがあるんじゃないかナァと思います。それは一つのパワーであるわけだからこの作ってみたいというパワーが原点になって、ゲームがニューメディアの地位を得る可能性も十分あると思われます。あればいいナァとも思ってます。

ゲームは今どっちの方を向いてるの

ゲームをニューメディアとして考えた場合、今、ゲームにどんなものが求められてるかってことも大事な問題だよネ。現状を見てみると、とはいっても人間の心に関する問題、とはいっても哲学用語を使った難解なものでなく愛・友情・勇気……などなど、今、日常用語ではとても使えないもの。言ったとしても、言ったあとで〝ジャンジャン〟とか〝な〜んちゃってネ〟とか、そんな言葉を継ぎ足さなきゃとてもじゃないけど言えないようなもの。それが求められているような気がします。今、それをテレビに求めたとしたら、僕等は笑うしかなくなっちゃうけど、ゲームだと不思議なことに、これが可能になってくるんですネェ。つまりは様式の表現が許されてる唯一のメディアがゲームってことになってくるわけです。

時代の流れとズレてませんかネェ。

ゲームに、愛・友情なんかが求められるってのは確かだと思うんですが、現実を考えるとちょっとおかしくありません？　だってキミたちゲームフリークはシラケてるわけでしょ。学校で正義が行われても、信じないんでしょ。そんなの内申書の点かせぎくらいにしか思わないんでしょ……だったらやっぱりおかしいよネ。そんなキミたちが、どうしてゲームの愛と勇気に感動しちゃうわけ？　現状とまったく反対のもののはずなのに…

〝少年〟というドラマを見ました

突如としてドラマの話になってしまいますが、このドラマ、今の中学生の気持ちを表してくれてるようなとってもいい作品でした。NHKでやってたんですが、見てない人のために、ちょっと説明するネ。

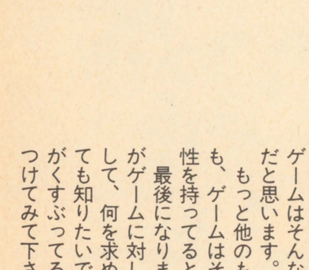
このドラマの主人公、どこにでもいるような少年なのですが、誰かをバカにしたりしてみんなで笑ってるとき、自分も一緒にそうしながら、〝ヒッ〟と、しゃっくりのような奇声をあげるんです。最後に分かるのですが、その少年は早口で〝ジェントル・ハーツ〟と言ってたんです。ジェントル・ハーツ、つまり〝やさしい心〟。誰かをバカにしながらも彼は、やさしい心、やさしい心と訴えてたわけです。このドラマを見て、もしかすると、誰もが胸の奥でこう思ってるのかナァ…なんて……。

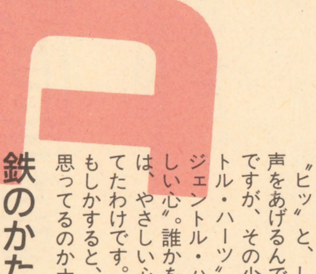
鉄のかたまりから やさしい心が出現

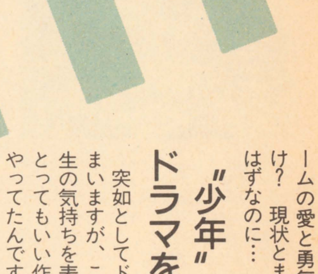
ゲームが一つのメディアで、それがみんなの求めてる〝やさしい心〟を表現できるものであるとすれば、ゲームはそんな方向に進んでも素敵だと思います。

もっと他のものを求めてたにしても、ゲームはそれを与えられる可能性を持ってると思います。

最後になりますが、キミたち読者がゲームに対して、またナムコに対して、何を求めているのか？　とっても知りたいです。自分の中に意見がくすぶってるとしたら、NGにぶつけてみて下さい。







ナムコットNEWGAME特集

プロ野球ファミリースタジアム'87



12月22日発売　3,900円

プロ球界では新しいスターが続々と登場してるのに…という声に応えて、ファミスタ87の登場だい！

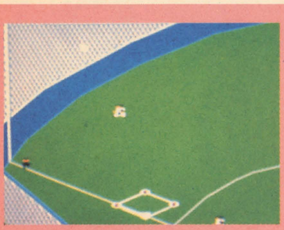
お〜い、タイタンズ、おまえ〜っ
なんでそんなとこにいるんだよ〜。スパローズより下なんて…
　そうです。時の流れは、チームの強さをも変えてしまったのです。スパローズがレイルウェイズの上にいるなんて…う〜ん世紀末じゃ。



87はこうなった！

一発が出にくくなったみたい……

ばあすの一発に泣かされてきたキミ安心なさい。87年度版では、あの超ウルトラ場外ホームランはめったに出ません。今までのフェンスぎりぎりのホームランは外野フライになるから、このゲームでは、外野守備のうまさも勝敗の大きな要素になるぞ。



二死満塁。きよはらが、くわたの直球を捕えた！　打球はレフトスタンドへ…。今までのファミスタなら確実にホームランの当り。でもこれがオーバーフェンスにならないとこがこの87の魅力。もっとも、ファンの中には残念がってる子もいるかな？

メジャーリーガーの実力やいかに!?

レギュラー平均打率3割以上、平均ホームランも36本と、破壊力抜群！　おまけに足も速いときてるから、抑えるのは難かしい。
　ピッチャーも全員が防御率1点台。160キロピッチャーやスプリットフィンガーファストボール（速球フォーク）を投げるピッチャーがいる。打てないぞ！



キミのチームを作ってネ。

スパローズのほうなあ、ドラサンズのおちあいなどなど、87ならではの魅力がぎっしり！　打順もかなり変ってるから、代打陣をうまく使って、キミの最強チームを作れ！



ユニフォームが変わった選手の入れ替えがあった

チームの中にはユニフォームを新調してムードを盛り上げようとしてるとこもあるみたい。なかでもスパローズのイメージチェンジはみものだよ。

タイタンズ・レイルウェイズが弱くなったって噂を聞くが……

レイルウェイズの一部が分裂してブラボーズってチームができました。そのチームに、主力選手をもってかれてしまった分、確実にレイルウェイズは弱くなったような感じ…。なんたって、やまだの存在はビッグだったもんネ。
　タイタンズといえば、前作ではクリーンナップで116本のホームランを打ってたのに、87年版では92本と、ちょっと寂しい。
　でも、弱くなったからといって見捨てちゃダメだぜ。

開発秘話
プロ野球ペナントレース87 ここに注目してほしい！

　今回の〝プロ野球ファミリースタジアム87〟では、どれだけ本物に似たデータを入れるかってことに苦しみましたネ。たとえば、個人的に好きなタイタンズを下位にしたり（泣く思いでした……が、タイタンズは本当は強くしてあるのさ）。その辺の苦しみを理解して、ゲームしてネ。

R＝カーブ　L＝シュート　F＝フォーク　Stmn＝スタミナ　OF＝外野　IF＝内野

●ファミスタ87での、タイタンズの弱点を発見したぞ。3、4、5番を敬遠してしまえばいいんだ。タイタンズの6、7、8番はヒットをめったに打たない。ただし、ヒットを打つときもあるので、そうなると大量点を取られる危険が高いよ。

全選手完全データ!

M メジャーリーガース

BNo	Name	Box	Posl	Avg	Hr	RSpd
1	ばけと	右	CF	358	40	14
2	さんど	右	2B	314	18	18
3	すとろ	左	RF	290	36	16
4	かあたあ	右	C	286	32	5
5	まくが	右	1B	300	61	6
6	しゆみと	右	3B	320	48	6
7	ばふい	右	LF	320	52	8
8	おすみす	左	SS	310	2	18
代打	かんせこ	右	OF	270	42	11
	りふきん	右	IF	312	32	6
	ぐいん	左	OF	360	18	19
	まつちん	左	OF	382	40	5

	Name	Throw	Era	Speed	R L F	Stmn
投手	らいあん	右	1.76	165	08,06,02	50
	すこつと	右	1.08	140	07,04,14	40
	ばれん	左	1.64	135	16,08,14	20
	りげと	左	1.20	146	05,07,03	20

G ガイアンツ

BNo	Name	Box	Posl	Avg	Hr	RSpd
1	こまだ	左	LF	266	16	10
2	こうの	右	SS	262	6	15
3	くろまて	左	CF	308	34	7
4	たつのり	右	3B	302	36	7
5	よしむら	左	RF	320	28	10
6	しのすか	左	2B	324	8	6
7	なかはた	右	1B	314	12	7
8	やまくら	右	C	270	20	4
代打	おかさき	左	IF	256	4	8
	まつもと	左	OF	266	4	16
	にむら	右	OF	240	2	8
	かつら	右	OF	248	2	10

	Name	Throw	Era	Speed	R L F	Stmn
投手	くわた	右	2.32	145	09,06,06	45
	えがわ	右	3.32	143	16,03,04	35
	すみ	左下	2.96	130	02,10,02	15
	かとり	右下	2.68	135	04,12,06	15

L ライオネルズ

BNo	Name	Box	Posl	Avg	Hr	RSpd
1	いしげ	右	3B	284	20	14
2	よしたけ	左	RF	276	6	14
3	あきやま	右	CF	254	44	16
4	きよはら	右	1B	270	30	8
5	ふこひち	左	LF	254	18	6
6	いとう	右	C	258	12	12
7	つじ	右	2B	266	4	16
8	たなべ	右	SS	240	6	8
代打	ひろはし	右	OF	292	4	12
	あべ	左	OF	284	10	6
	かなもり	左	OF	272	6	12
	とましの	右	OF	256	8	10

	Name	Throw	Era	Speed	R L F	Stmn
投手	くどう	左	2.64	145	04,14,05	45
	ひかしお	右	2.80	140	12,12,05	40
	かく	右	2.84	158	09,07,05	15
	わたなへ	右	3.32	148	09,02,10	15

C カーズ

BNo	Name	Box	Posl	Avg	Hr	RSpd
1	しようた	左	2B	302	2	17
2	やまさき	左	RF	300	10	15
3	よしひこ	左	SS	284	16	18
4	こばや	左	1B	292	24	8
5	なかしま	左	CF	290	16	14
6	きぬかさ	右	3B	258	22	8
7	らんす	左	LF	234	38	6
8	たつかわ	右	C	266	8	5
代打	にしだ	左	IF	264	4	4
	じよん	右	IF	292	6	6
	おさない	左	IF	242	14	10
	おがわ	右	OF	250	2	9

	Name	Throw	Era	Speed	R L F	Stmn
投手	きたへふ	右	3.48	140	12,10,06	40
	おおの	左	3.04	140	04,10,08	35
	かわはた	右	2.24	148	06,05,10	15
	つだ	右	2.84	152	03,06,14	15

B ブラボーズ

BNo	Name	Box	Posl	Avg	Hr	RSpd
1	ふくもと	左	CF	284	8	15
2	ふくら	右	2B	286	10	13
3	ぶうま	右	1B	332	38	4
4	いしみね	右	RF	310	34	7
5	まつなか	左	3B	300	16	15
6	みのだ	右	LF	266	18	13
7	ふじた	右	C	240	14	6
8	ゆみおか	右	SS	250	6	14
代打	くまの	左	OF	286	12	13
	ふじい	左	OF	268	8	10
	たかはし	右	IF	270	8	8
	もとにし	右	IF	244	4	12

	Name	Throw	Era	Speed	R L F	Stmn
投手	やまおき	右	3.44	144	09,08,06	45
	やまだ	右下	3.64	138	08,10,11	35
	ほしの	左	3.92	138	06,14,06	15
	ふるみそ	右	4.40	138	08,04,02	15

D ドラサンズ

BNo	Name	Box	Posl	Avg	Hr	RSpd
1	ひこの	右	CF	262	12	13
2	にむら	右	2B	262	10	9
3	げいり	左	1B	306	32	7
4	おちあい	右	3B	350	42	6
5	うの	右	SS	272	32	10
6	ひらの	左	LF	276	8	17
7	なかお	右	C	274	16	13
8	かわまた	左	RF	272	12	5
投手	おおしま	右	OF	254	20	6
	いわもと	右	IF	228	2	13
	とよだ	右	OF	224	2	8
	こまつさ	右	IF	222	4	10

	Name	Throw	Era	Speed	R L F	Stmt
投手	こまつ	右	2.76	150	11,05,08	45
	すきもと	左	3.88	140	05,13,05	35
	こんど	左	3.84	150	02,10,05	15
	かく	右	2.60	148	09,05,10	15

F フーズフーズ

BNo	Name	Box	Posl	Avg	Hr	RSpd
1	しらい	左	2B	258	12	14
2	よこた	左	CF	292	10	14
3	たかさわ	右	RF	295	14	15
4	ぶりゆ	右	LF	310	28	7
5	ふるや	右	3B	286	22	14
6	りい	左	1B	294	18	5
7	たむら	右	C	276	12	6
8	みすかみ	右	SS	256	10	13
代打	おかじ	左	OF	284	8	6
	ふるかわ	右	OF	257	16	12
	しまだ	左	OF	270	8	16
	にしむら	左	IF	276	4	18

	Name	Throw	Era	Speed	R L F	Stmn
投手	にしさき	右	3.00	143	10,02,04	40
	そう	右	3.40	145	08,07,08	40
	まつうら	右	2.88	140	12,05,03	15
	うししま	右	2.32	145	09,05,14	15

S スパローズ

BNo	Name	Box	Posl	Avg	Hr	RSpd
1	あらい	左	CF	292	12	11
2	しぶい	右	2B	238	8	14
3	すきうら	左	LF	290	24	7
4	ほうなあ	右	3B	342	46	7
5	れおん	右	1B	304	26	5
6	ひろさわ	右	RF	266	18	9
7	やえかし	右	C	274	10	3
8	いけやま	右	SS	252	12	8
代打	わかまつ	左	OF	288	12	6
	おがわ	右	OF	250	12	6
	すみ	右	IF	244	10	10
	さくらい	右	IF	276	2	8

	Name	Throw	Era	Speed	R L F	Stmn
投手	いとう	右	4.24	135	09,04,02	40
	おばな	右	4.16	135	08,04,03	35
	やの	左	4.64	140	03,08,02	15
	たかの	右	4.48	150	10,02,09	15

R レイルウェイズ

BNo	Name	Box	Posl	Avg	Hr	RSpd
1	おおいし	右	2B	282	12	17
2	あらい	左	CF	328	14	13
3	やまもと	左	LF	268	16	12
4	かどた	左	RF	302	30	4
5	でひす	右	1B	334	26	8
6	むらかみ	右	SS	248	14	9
7	こうの	右	3B	282	6	14
8	やました	右	C	212	6	7
代打	おぐり	左	OF	298	26	7
	かとう	左	OF	274	14	5
	すずき	右	OF	254	20	10
	ささき	左	OF	280	10	16

	Name	Throw	Era	Speed	R L F	Stmn
投手	ふしもと	右	3.56	141	12,07,02	40
	あわの	左	3.24	145	04,10,03	40
	やまたか	右	4.00	140	10,07,07	15
	いのうえ	右	3.36	142	06,06,06	15

W ホィールズ

BNo	Name	Box	Posl	Avg	Hr	RSpd
1	ゆたか	左	2B	304	12	17
2	たかはし	左	SS	238	2	15
3	やしき	左	CF	294	10	19
4	ぽんせ	右	RF	312	34	12
5	かたひら	左	1B	300	16	5
6	あどち	左	LF	258	24	10
7	やました	右	3B	244	6	5
8	わかな	右	C	282	4	3
代打	たしろ	右	IF	256	20	4
	おおの	右	IF	242	10	8
	いけのう	右	IF	272	4	8
	ひろかす	左	OF	272	4	17

	Name	Throw	Era	Speed	R L F	Stmn
投手	えんど	右	3.28	143	11,03,14	45
	にうら	左	4.28	140	07,12,08	35
	なかやま	右	5.40	145	08,02,02	15
	さいとう	右	3.48	143	12,06,10	15

T タイタンズ

BNo	Name	Box	Posl	Avg	Hr	RSpd
1	まゆみ	右	LF	290	26	12
2	きたむら	右	CF	248	8	13
3	ばあす	左	1B	332	44	5
4	かけふ	左	3B	278	26	6
5	おかだ	右	2B	280	22	8
6	さの	右	RF	268	12	6
7	ひろた	右	SS	270	4	8
8	きど	右	C	232	6	6
代打	なかさき	左	OF	262	6	7
	たお	左	OF	240	10	11
	とまり	右	OF	256	4	10
	やぎ	右	IF	232	4	15

	Name	Throw	Era	Speed	R L F	Stmn
投手	きいお	右	3.72	144	10,06,10	40
	なかだ	左	3.76	140	05,07,06	35
	いのまた	左	4.00	135	04,07,04	15
	なかにし	右	3.24	140	12,06,03	15

N ナムコスターズ

BNo	Name	Box	Posl	Avg	Hr	RSpd
1	ぴの	左	CF	260	2	22
2	るうく	右	2B	250	2	12
3	たろすけ	右	3B	290	10	6
4	ぱつく	右	1B	300	20	3
5	かけきよ	左	RF	280	10	10
6	にやむこ	右	C	280	12	2
7	ぎる	右	SS	265	4	8
8	さんま	右	LF	245	2	14
代打	ぷうか	右	IF	280	8	1
	あむる	左	OF	260	10	4
	まつぴ	左	OF	260	2	14
	かにかに	右	IF	250	4	8

	Name	Throw	Era	Speed	R L F	Stmn
投手	ぴぴ	左	4.48	150	03,08,01	40
	せひうす	右	3.40	135	06,06,09	35
	ぽすこ	右下	2.40	130	11,06,02	15
	きやらか	左下	2.80	138	14,14,00	15

※左投手ではRとLの数値は反対になります。　※Avg＝打率　RSpd＝足の速さ　Era＝防御率

●ファミスタの弱いバベは、ファミスタ87も弱かった。なんと、メジャーリーガーズを使って戦っても、ミスターMの操るタイタンズに勝てなかった‥‥Mくん、あと1ヶ月待ってくれ。今度こそキミに勝ってみせる。

ファミリーテニス

スポーツゲームファンには見逃がせないゲームが登場だ！キミを熱くしてくれること間違いなしだぜ！

12月11日発売　3,900円

月刊NG 創刊一周年記念号

やればやるほど楽しくなれる！

このゲーム、ハッキリ言って難しいです。ゲーム大好き大得意を自負する、NG編集部の新人、この私も、最初30分はラケットにボールがかすりもしないというホラー映画のような場面に直面してしまったくらい……

しかし、相手の打ったボールを返せるようになってからが楽しい。左右に相手を動かせて、バッチリボレーを決めたりできたら、もう狂気乱舞の世界でっせ。

スライス、ロビング、トップスピンetc……いろんなパターンをマスターするたびに、楽しさが10倍アップ。正直このゲーム、この値段じゃ安い。嘘だと思う人は買ってみて下さいナ。

セレクトモード



モードもいろいろ。当然ウォッチもあるよ。

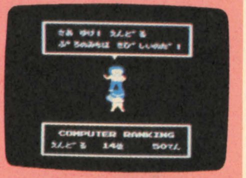
トーナメント

友だちみんなで遊ぶなら、このトーナメント（勝ち抜き戦）に決定だネ。最高８人までが参加できて、大会も右の写真のように６つある。当然参加者全員が敗れるとゲーム終了。



ツアー

６つの大会を勝ち抜いていきます。一回でも負ければゲームオーバーになってしまうという厳しいものだ。でも大会を一つ勝ち抜いておけば、復活の助言がもらえるから安心ネ。



エキシビジョン

最も手軽に遊べる１試合のみのモード。初心者はここで、"さぼちいに" "すてっぴい"なんかの弱い相手と戦って、自分なりの戦術を身につけてトーナメントに参加しよう。



データ

Ⓓ＝ダイビングボレー可能

データ表

下に示したデータの通り、選手によってかなり特性は違ってる。上達の近道は、必ず同じプレイヤーを使ってそのプレイヤーの特性をつかみきること。あっちこっち浮気したりしてると上達は遠いぞ。

すこんちょ



性別♂　きき腕　左

ストローク
フォアⒶ　フラット
フォアⒷ　トップスピン
バックⒶ　フラット
バックⒷ　スライス

サービス
Ⓐフラットサービス
球速　197km／h
Ⓑスピンサービス
球速　160km／h

フットワーク
左右　Bランク(28)
前後　Aランク(38)

ボレー
Bランク

特長
ハッキリ言って一発屋ストロークはすべてハードヒットだから、使い方によっては意外な実力を発揮するかも…サービスのスピードもベスト５に入ってる。

めしいらず



性別♂　きき腕　右

ストローク
フォアⒶ　トップスピン
フォアⒷ　スライス
バックⒶ　トップスピン
バックⒷ　ロビング

サービス
Ⓐスピンサービス
球速　170km／h
Ⓑスピンサービス
球速　146km／h

フットワーク
左右　Aランク(30)
前後　Aランク(40)

ボレー
Cランク

特長
なんといってもフットワークの良さ。安定したストロークとこのフットワークをうまく組み合わせて、ねばり強くボールを拾えば、そこから勝機が……

えどまえ



性別♂　きき腕　右

ストローク
フォアⒶ　フラット
フォアⒷ　ロビング
バックⒶ　フラット
バックⒷ　スライス

サービス
Ⓐスピンサービス
球速　178km／h
Ⓑスピンサービス
球速　132km／h

フットワーク
左右　Aランク(29)
前後　Aランク(38)

ボレー
Bランク

特長
バランスのとれたプレイヤー。バックの速いフラットは強力。またフットワークは前後、左右ともにAランクだから、ネットへの出足は速いぞ。

えんどる



性別♂　きき腕　右

ストローク
フォアⒶ　トップスピン
フォアⒷ　トップスピン
バックⒶ　スライス
バックⒷ　ロビング

サービス
Ⓐフラットサービス
球速　207km／h
Ⓑスピンサービス
球速　146km／h

フットワーク
左右　Aランク(30)
前後　Bランク(34)

ボレー
Cランク

特長
２種類のスピードのトップスピンは、強力な武器になるぞ！
ボレーが弱いのが難点になるが、実力的には世界No.1といっていいだろう。

まけろう



性別♂　きき腕　左

ストローク
フォアⒶ　フラット
フォアⒷ　ロビング
バックⒶ　スライス
バックⒷ　スライス

サービス
Ⓐスピンサービス
球速　169km／h
Ⓑスピンサービス
球速　132km／h

フットワーク
左右　Bランク(28)
前後　Aランク(40)

ボレー
Aランク　Ⓓ

特長
フットワークの鋭さはなんといってもナンバーワン。ボレー技術も最高クラスだ。
非力なストロークをカバーするためには、とにかく前へ出て勝負。

のあのあ



性別♂　きき腕　右

ストローク
フォアⒶ　トップスピン
フォアⒷ　スライス
バックⒶ　トップスピン
バックⒷ　スライス

サービス
Ⓐフラットサービス
球速　193km／h
Ⓑスピンサービス
球速　150km／h

フットワーク
左右　Bランク(29)
前後　Bランク(36)

ボレー
Bランク

特長
トップスピンとスライスを上手に使って、ベースラインで粘るプレイヤー。しかし、フットワーク、ボレーもうまいから、チャンスには前へでてボレー。

にらんでる



性別♂　きき腕　右

ストローク
フォアⒶ　トップスピン
フォアⒷ　ロビング
バックⒶ　トップスピン
バックⒷ　スライス

サービス
Ⓐフラットサービス
球速　193km／h
Ⓑスピンサービス
球速　141km／h

フットワーク
左右　Aランク(30)
前後　Cランク(32)

ボレー
Cランク

特長
強力なサービス、安定したトップスピンストロークと多彩なショットで勝負するベースラインプレイヤー。コースの打ち分けが勝負をキメルゼ！

ぶんぶん



性別♂　きき腕　右

ストローク
フォアⒶ　フラット
フォアⒷ　ロビング
バックⒶ　フラット
バックⒷ　スライス

サービス
Ⓐフラットサービス
球速　235km／h
Ⓑスピンサービス
球速　188km／h

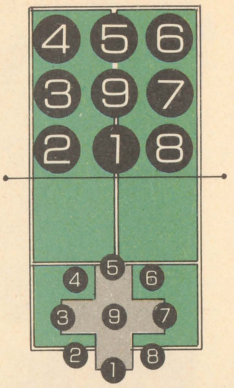
フットワーク
左右　Aランク(29)
前後　Aランク(38)

ボレー
Aランク　Ⓓ

特長
235キロの弾丸サービスは、全選手中でトップ。パワフルなストローク、鋭い出足、強力なボレー、どれを取っても完璧なパーフェクトプレイヤー。

●K氏談：とりあえず１人のプレイヤーを使いこなすことが大切だけど、できれば自分用のプレイヤーを３人は用意したい。そうしておかないと、A級クラスの友だちと遊ぶときとっても苦しくなるよ。相手の選んだ選手によって自分の選手を決める。シブイでしょ

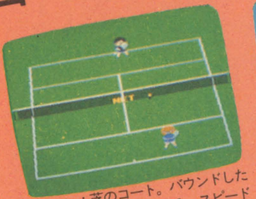
ストロークのマスターが勝利のカギになる



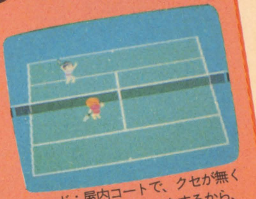
このゲーム、ボタンをポンポン押してればそれで済むって簡単なものじゃない。長いボールや短いボールを、十字キーを使って打ちわけてこそ、このゲームの真の魅力が見えてくるはずだ。

右の基本的な打ちわけパターンを、エキシビションマッチでマスターしよう。これらの練習台として調度いいのが、アイドル選手の"さぼちぃに"だ。ちょっとかわいそうだけど、右へ左へ、前へ後へ、どんどん動かしちゃおうぜ。

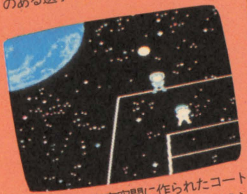
コースパターンは4つ



ローン：芝のコート。バウンドしたボールが低く飛んでくる。スピードのある選手に有利かな？



ハード：屋内コートで、クセが無く最も平均的なバウンドをするから、初心者向きかナ？



コスモ：宇宙空間に作られたコート　バウンドが高くなるから、タイミングのとり方が難しいよ。



クレー：土のコート。バウンドした後、球速が抑えられる。速いサーブの威力も半減されるぞ。

魅せてこそプロ!!

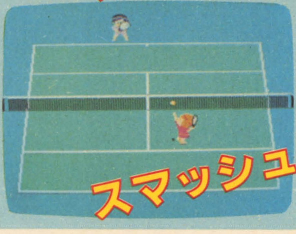
ダイビングボレー、スマッシュ　パッシングショットetc……多彩なショットを使って、友だちをビックリさせてやろう。



ダイビングボレー



勝利



スマッシュ

開発秘話

開発スタッフはみんなテニス党！

ハッキリ言ってナムコ開発はテニス好きです。好きというよりプロです。ときどき、ゲーム作りなんかやめてプロデビューしちゃおうと思うくらい……

早い話、何が言いたいかと言うと、こってるよ、本物に近いよってことが言いたいわけ。一部のナムコ人からはファミスタを越えたんでは……なんて言う意見も聞かれるほど……

個々の選手の細い動き、ボールの打ちわけ。ここまでやったと満足してます。じっくり見て下さいナ。

プレイヤー必読・全選手完全



えばると
性別♀　きき腕　右

ストローク
フォアⒶ　トップスピン
フォアⒷ　ロビング
バックⒶ　トップスピン
バックⒷ　ロビング

サービス
Ⓐスピンサービス
球速　136km／h
Ⓑスピンサービス
球速　132km／h

フットワーク
左右　Bランク(28)
前後　Dランク(28)

ボレー
Dランク

特性
左右のフットワークの良さを生かしてやることが大切。拾って拾って拾いまくって、相手がネットに出てきたときに、バチッとパッシングを決めてやれ！



なぶらっち
性別♀　きき腕　左

ストローク
フォアⒶ　フラット
フォアⒷ　トップスピン
バックⒶ　フラット
バックⒷ　ロビング

サービス
Ⓐフラットサービス
球速　155km／h
Ⓑスピンサービス
球速　132km／h

フットワーク
左右　Dランク(25)
前後　Bランク　(36)

ボレー
Bランク　Ⓓ

特長
女子選手だからといってバカにしてはいけない。フラットストロークとボレーの威力はハンパじゃない。おまけにダイビングボレーもできるんだぜ。



びょるぐ
性別♂　きき腕　右

ストローク
フォアⒶ　トップスピン
フォアⒷ　ロビング
バックⒶ　トップスピン
バックⒷ　ロビング

サービス
Ⓐフラットサービス
球速　188km／h
Ⓑスピンサービス
球速　146km／h

フットワーク
左右　Aランク(30)
前後　Cランク(32)

ボレー
Bランク

特長
トップスピンとロブを使い分けたストロークプレイの実力はトップクラス。前後のフットワークがCと低いのが難点だが、安定度は抜群のプレイヤー。



こねえず
性別♂　きき腕　左

ストローク
フォアⒶ　フラット
フォアⒷ　ロビング
バックⒶ　フラット
バックⒷ　スライス

サービス
Ⓐスピンサービス
球速　150km／h
Ⓑスピンサービス
球速　136km／h

フットワーク
左右　Bランク(28)
前後　Bランク(36)

ボレー
Bランク　Ⓓ

特長
低くて速いフラットストロークが武器。ローンコートでは、この武器の威力は10倍。
サービスが弱く、ネットしやすいのと、ファアが弱点。



さぼちぃに
性別♀　きき腕　右

ストローク
フォアⒶ　トップスピン
フォアⒷ　ロビング
バックⒶ　トップスピン
バックⒷ　スライス

サービス
Ⓐスピンサービス
球速　136km／h
Ⓑスピンサービス
球速　127km／h

フットワーク
左右　Cランク(26)
前後　Cランク(32)

ボレー
Dランク

特長
一番弱いと思います。長所といったらかわいらしさのみ。
エキシビジョンで練習台にするには最適のプレイヤー。ちょっとかわいそうだけどネ。



すてっぴい
性別♀　きき腕　右

ストローク
フォアⒶ　トップスピン
フォアⒷ　ロビング
バックⒶ　フラット
バックⒷ　スライス

サービス
Ⓐスピンサービス
球速　146km／h
Ⓑスピンサービス
球速　127km／h

フットワーク
左右　Cランク(26)
前後　Cランク(32)

ボレー
Cランク

特長
さぼちぃにと並ぶ美人プレイヤー。だからといって弱々しいボールを打つかというと、そうでもない。フォアのトップスピンは男子プレイヤー並み。



ふくたろう
性別♂　きき腕　右

ストローク
フォアⒶ　トップスピン
フォアⒷ　ロビング
バックⒶ　スライス
バックⒷ　ロビング

サービス
Ⓐスピンサービス
球速　132km／h
Ⓑスピンサービス
球速　113km／h

フットワーク
左右　Dランク(26)
前後　Cランク(32)

ボレー
Bランク

特長
ハッキリ言って、実力は女子選手以下とも言われている。なさけないことだが、勝利のためには根性しかない。なぶらっちに負けるなっ！



きゃっちゅ
性別♂　きき腕　右

ストローク
フォアⒶ　フラット
フォアⒷ　トップスピン
バックⒶ　フラット
バックⒷ　ロビング

サービス
Ⓐフラットサービス
球速　197km／h
Ⓑスピンサービス
球速　150km／h

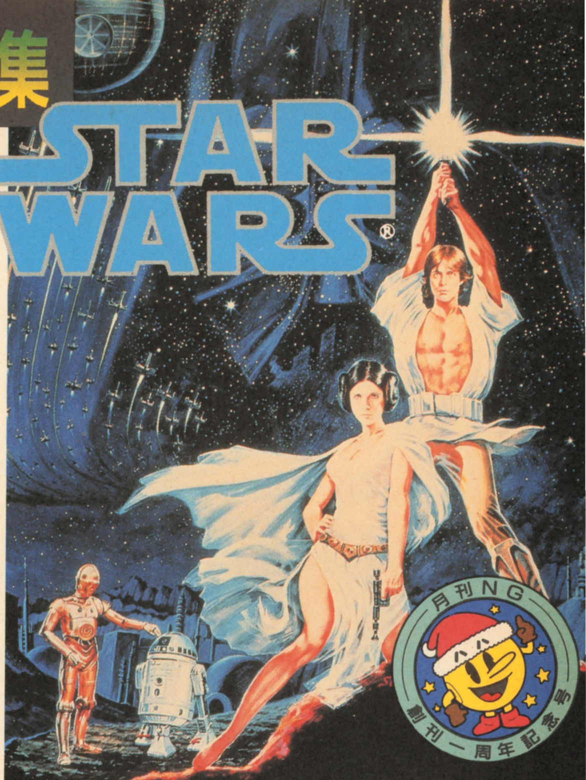
フットワーク
左右　Bランク(27)
前後　Aランク(38)

ボレー
Bランク

特長
サーブ&ボレーで勝負するタイプ。ストロークも強力だが、安定性に欠けてるので、できるだけ早く勝負をしかけるプレーパターンがピッタリ。

●ナムコの昼休み‥‥今までファミスタがナウかったけど、最近はこの"ファミリーテニス"今までは、K氏が断トツのうまさのようだったが、最近はみんなのレベルも上って、テニス戦国時代へ突入したみたい。最後に笑うのはいったい誰でしょう。

ナムコットNEWGAME特集



キミ達期待の超大作出現！

世界中の映画ファンを夢中にさせた名作、スターウォーズがゲームになって遂にナムコットに登場。

ゲームは、ダースベイダーに捕われてしまったレイア姫やハン・ソロなどの6人の仲間を救うため、ルークが単身、帝国軍に戦いを挑むという内容になっている。

6人の仲間は、それぞれ違った惑星に捕われているから、キミは6つの惑星を旅しなければならない。惑星内は複雑な迷路になっていて、トラップも多いから、そう簡単には進めない。

仲間を助けたら、ミレニアム・ファルコン号で次の惑星に行こう。もちろん宇宙空間での戦闘もあるよ。

6人の仲間全員を救い出したら、Xウイング戦闘機を使ってデススターに侵入、中心部にプロトン魚雷を撃ちこみ、デススターを完全に破壊しろ！

開　発　秘　話

映画を下敷きにした作品とうことで、リアリティーをださなきゃいけないってことで苦労したナァ。全体的にそれは成功してると思うけど、その中でも個人的に一番気に入ってるのは、ラストの高速たてスクロール。あの迫力は試してみてもらいたい。

それと、秘話ということで教えちゃうけど……このゲーム、フォースを30個以上持ってればゲームオーバーしてもレバー上、Aボタンでコンティニューできます。ナイショだよ。

12月4日発売　4,900円

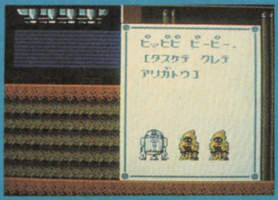
スターウォーズ名場面

水の惑星イスカロン



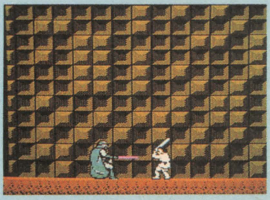
水の惑星イスカロン、泳ぎながら敵と戦わなくてはならない。ここでは慎重に進むことをオススメします。

R2-D2救出成功



ダースベーダーのイリュージョンとの戦いに勝つと、奥の部屋に通れる。そうするとそこにはR2 D2がいるぞ。

ダースベイダー（幻影）



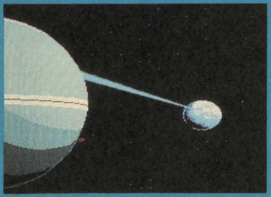
ダースベーダーのイリュージョンとの戦い。2本のライトセーバーが火花を散らす。一気に倒して仲間を救い出せ！

レイア姫の願い



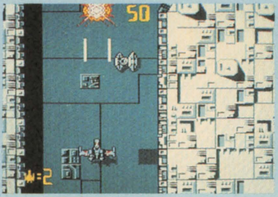
R2-D2が、レイア姫の姿を映し出した。彼女はキミに助けを求めてる。男だったら、いくっきゃないよネ！

惑星ヤビンの最後



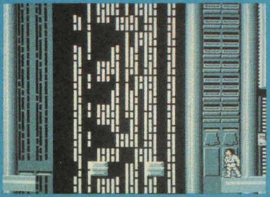
最後のデススター・トレンチで失敗すると、デススターからの砲撃で惑星ヤビンが破壊されてしまうんだ。

デススタートレンチ



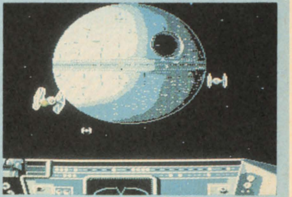
6人の仲間を救い出せたら、反撃開始。Xウイング戦闘機を操作し、制限時間内にデススターを破壊しろ！

デススター内部



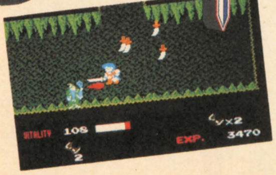
デススター内部はかなり複雑な迷路。トラップも多いし、進んでくのにかなりの苦労がいると思うよ。

デススター



いよいよデススターが見えてきた。レイア姫はここに捕われてる。この星には最後にもう一度訪ねてくるんだ。

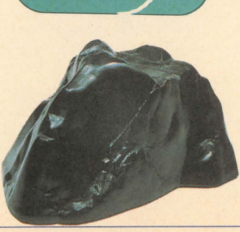
DRAGON BUSTER



ドラゴンバスターがまた、やってきた！

ナムコファンなら、ドラゴンバスターを知らない子はいないよネ。なんで今頃そんなこと訊くのって？　答えは簡単。ドラバスが今度、ナムコットMSX2専用ソフト第1弾として登場します。MSXファン注目！　価格　5800円

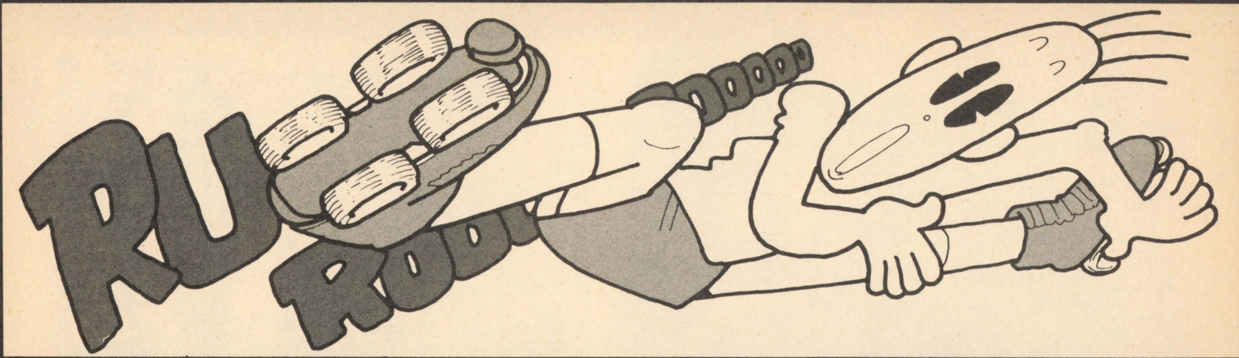
環境玩具 静寂石



雄大なる自然へ帰りたい現代人に送る環境玩具

周囲のざわめきが消えると、小鳥のさえずり、小川のせせらぎが聞こえてきた。なんとな～く安心するような、ホッとしたような感じ。ひとときの音の清涼済。

使い方は決まってません。どんなときに使うかは、あなたのイメージ次第。　価格　3900円



NG FORUM

NGフォーラム

NGも月刊になって約一年、ますます充実の今日この頃だ。本、映画、ラジオ、ミュージカルと、ナムコの世界はとっても多彩。さあNGフォーラムで、もっと詳しくのぞいてみよう。

BOOKS ゲームブック「ドラゴンバスター」

ゲームブック「ドラゴンバスター」が登場

本格派ゲームブックファンの皆さんお待たせ! 久々に、ナムコ+東京創元社からのゲームブックの新作が登場だ。その名は、「ドラゴンバスター」。ゲームの興奮がよみがえるね。



㊟11月27日からどこの書店に確実にあるとは言えませんので、ない場合は合は、取り寄せ注文をして下さい。2週間くらいで届くと思います。

今回の「ドラゴンバスター」は、1985年発行の「ゼビウス」、1986年発行の「ドルアーガの塔・三部作」に続く第3弾だ。その間、驚異的なゲームブックのブームはほとんど去ってしまったけど、逆に自然陶汰の原理から、本当にいいものだけが残ってきたんじゃないかと思う。今まで世に出てきた数多いゲームブックの中でも、本当にいいものとして自信を持って紹介できるのが、この東京創元社発行のナムコゲームブックシリーズなのだ。

ゲームでドラバスを卒業してしまったキミ、今さらなどとは言わないで欲しい。ゲームブックには、本ならではの全く違ったすばらしい魅力があるのだよ。基本的には、ゲームの世界に沿って展開するのだけど、魔法の使い方などには、特に本独自の工夫が凝らされているぞ。

レベル的には、ゼビウスより少し難しい中級クラス。ドルアーガよりはやさしいと思う。ゲームブックを体験したことのない人でも充分楽しめると思うので、ぜひ挑戦してみて欲しい。

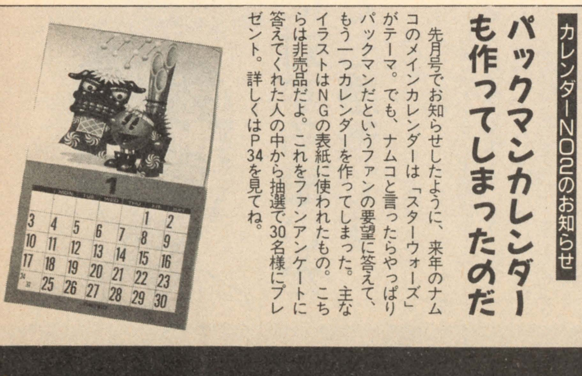
さて、今回このゲームブック発行を記念して、抽選で5名様にプレゼントします。詳しい応募方法は、P34にあるのでよく読んでご応募下さいね!

〈ゲームブック・ドラゴンバスター〉
●著者 ナムコ 古川尚美
●編集・発行 東京創元社
●価格500円 ●11月27日発行

カレンダーNO2のお知らせ

パックマンカレンダーも作ってしまったのだ

先月号でお知らせしたように、来年のナムコのメインカレンダーは「スターウォーズ」がテーマ。でも、ナムコと言ったらやっぱりパックマンだというファンの要望に答えて、もう一つカレンダーを作ってしまった。主なイラストはNGの表紙に使われたもの。こちらは非売品だよ。これをファンアンケートに答えてくれた人の中から抽選で30名様にプレゼント。詳しくはP34を見てね。



ラジアメ通信

●ラジアメふれ愛キャンペーンin新潟

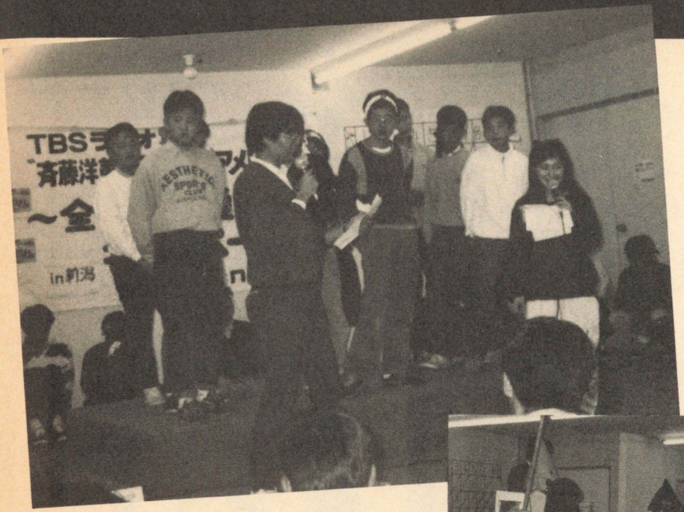
ピノとアチャもやってきて大盛況の新潟大会!!

ナムコ提供の大人気ラジオ番組「ラジオはアメリカン」が、リスナーとのみんなのふれ愛を求めて全国を回わるこのふれ愛キャンペーンも、早くも15回目を迎えたよ。今回は、去る10月23日に新潟で行なわれたふれ愛キャンペーンのご報告!!

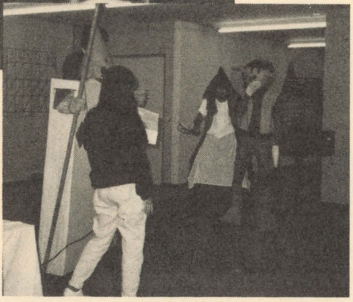
会場は、新潟では数少ないナムコ直営店のひとつがある、カミーノ古町店というショッピングセンターの5階。この日も熱心なファンの諸君が朝から並んで開演を待っていてくれた。

12時、開演と同時に会場は熱気に包まれる。おなじみの奇人変人コーナーでスタートし、レコードやビデオの紹介があり、その後チーム対抗のゲーム大会が繰り広げられたのだった。どんなゲームかって? コンピュータゲームではないよ。イントロあてや、サイコロゲームやジャンケンゲームなど、素朴な遊びで大いに盛りあがっちゃいました。

新潟のファンの中には、ぬいぐるみを着て来てくれたユニークな3人組みなんかがいて、とっても楽しい一日でした! 参加してくれたファンのみなさんどうもありがとう。



▲新潟大会は360人のファンたちが集まってくれた。これは北海道に次ぐ新記録なのだ。だんだん人気が出てきたのかな。ガンバルゾ。



▶トイポップのピノとアチャとトランプに扮してやって来てくれた3人組。なんと3人とも男の子。本当に熱心なナムコファンなんだよね。スタッフは感激してしまったよん。

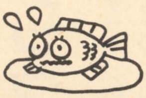
ラジアメ・放送時間〈30分〉

北海道放送	日	24:00～24:30	東海ラジオ	日	26:15～26:45
青森放送	月	21:30～22:00	和歌山放送	土	24:00～24:30
東北放送	日	22:00～22:30	ラジオ大阪	月	21:00～21:30
茨城放送	月	23:00～23:30	中国放送	日	24:00～24:30
栃木放送	水	22:30～23:00	西日本放送	日	22:15～22:45
TBSラジオ	日	24:30～25:00	南海放送	日	22:00～22:30
新潟放送	土	23:30～24:00	RKB毎日	日	24:10～24:40
信越放送	土	24:00～24:30	熊本放送	日	23:30～24:00
北日本放送	土	22:30～23:00	宮崎放送	土	23:30～24:00
静岡放送	日	22:00～22:30	長崎放送	日	22:30～23:00
山陰放送	日	21:00～21:30	山形放送	土	23:00～23:30

▲10月1日からネット局が増え、全国で22局になったよ。タイムテーブルをよーく見てまちがえないようにチューニングしてね。忘れちゃだめだよ。

●新潟こぼれ話●

新潟は、日本海でとれた魚がとってもおいしいんだ。スタッフはイベントの後、魚料理のお店へくり出し打ち上げ(反省会)をやったのだった。中でものどくろという名物の魚がおいしかった。ラジアメ・グルメの旅だね。ムフフフ…



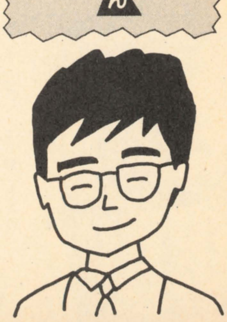


▲ラジアメテレホンカードができたよ! とってもオシャレなデザインでしょ。これを抽選で5名様に差し上げます。(詳しくはP34)

うに編集長のインタビュー

話題作「新明解ナム語辞典」の著者
西島孝徳くん

今までのナムコに対する思いが形になってとっても感激です



最近発行されたばかりの「新明解ナム語辞典」は、ナムコマンもびっくりするほどよくできた本なのだ。そこで著者、西島くんにいろいろと話を聞いてみました。

「3年程前、NGへの投稿マニアだった僕が、ナム語辞典という小冊子を作りナムコへ送ったのがそもそもの始まりです。これがとても喜ばれたので、次の年にもまた、新ナム語辞典というのを作ってナムコに送りました。そして、その2年後の今年、やっと単行本という形で出版できるようになったんです。執筆と編集を合わせて通算5ヵ月の製作期間になるんですが、今までの思いも含めると僕としては3年かかって作ったって感じですね。今、本当にうれしいし感概無量です。」

「最初はただナムコに夢中な一人のゲームマニアだった僕も、3年の間に随分変わりましたね。今は、前より、ゲームやナムコや自分自身についてもっと客観的に見られるようになったと思うんです。そういう意味で、今、発行できたというのはとても良かったと思います。」

「今回活字にするにあたって難しかったのは、僕のスタンスやナムコが編集を担当する時の立場でしたね。僕はナムコの信者ではないし、マニアの代表でもない。僕個人の思いを原点にしているんですが、ナムコ側としてはデータの正確性をチェックすると同時に表現上のチェックもしなくてはならないでしょう。これが厳し過ぎるとつまらない本になってしまうのですよね。その点今回は、ナムコ側も日本ソフトバンク側も僕の意向を最大限生かす方向で協力してくださったのでとてもうれしかったです。僕としてはとても満足な出来上りです。ただ、ゲームマニアの人っていうのはまたみんな個人の思い入れが強いので、読んでみてこれは違うよという意見が出てくるとも思います。そうしたらそこでその人なりのナム語が生まれる訳で、それでいいんじゃないかなあ。」

と、まだまだたくさんの苦労話もあったのですが、本当に長い道のりの中の大きな思いの中でこの本が生まれたのだと実感。私もこの本は宝物にしようと思いました!



▼完成した表紙。ハードカバーの豪華本だぞ。㈱日本ソフトバンク発行の定価5000円だよ。

●ナムコの情報をお届けする「まか・キューテレホン大作戦」の電話番号は、03(758)6661だよ。NG誌面ではわからないゲームの音や音楽もいち早くわかるとっても楽しい情報局だ。この情報局へのお便りは、NG編集室まか・キュー係まで。待ってるよ。

ラジアメの人気レギュラーコーナーのひとつに「一人遊びコーナー」ってのがある。身近なものから何か作って一人で遊んでじゃおうって企画なのさ。冬の長い夜にはなかなかオツだよ。

★ラジアメリスナーから届いた作品のご紹介★

ここまでくると、一人遊びも立派な職人芸だね!!

ラジアメに送られてくる作品はラジオじゃ残念なことにお見せできなかった。そこでまたまたNGとラジアメが手を結びドーンと紹介しちゃいましょう！

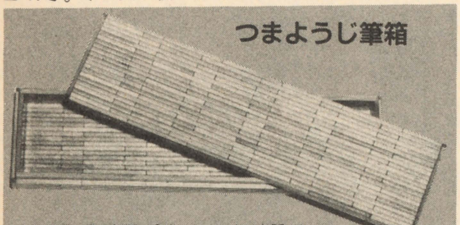
いやはやびっくり!! これらの作品を手にしてみて、NGスタッフはひっくり返りそうになってしまったよ。

みんな本当にすごいんだよね。つまようじとか、えんぴつとか、チョークなんて素朴なものから、こんな立派な作品を作ってしまうんだからねぇ。材料も地味なら遊びとしてもとっても地味。これを楽しんでやっちゃうっていうんだから、さすがまじめで器用な日本人だけあるね。

でも、えんぴつだるまおとしの長尾くん、何か浪人生らしいけど大丈夫なの？ しかしこれだけの能力があるんなら、大学なんて目先さずに、国宝級の民芸品作家を目差すってのも手かもしれないよ。

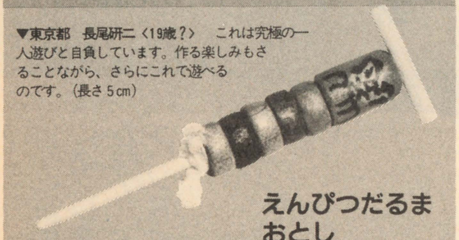
また、企画サイドの酒井ディレクターの昔の作品にもびっくり。一人遊び道の先輩としての貫禄を見せてくれましたね。

さて、これらの作品を見て、「私も何か作ってみよう!!」なんて思った人は、NG編集室かラジアメ事務室までどしどし送ってちょうだいね。宛先はP34にあるよ。



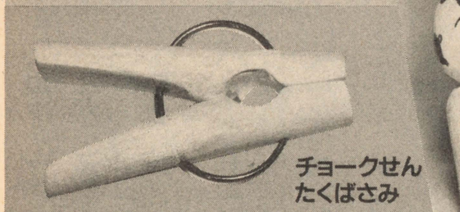
つまようじ筆箱

▲埼玉県　月給仮面〈?歳〉　いつもは台所にひっそりと置かれているあのつまようじから、なんと筆箱を作ってしまいました。すごいでしょう！



えんぴつだるまおとし

▼東京都　長尾研二〈19歳?〉　これは究極の一人遊びと自負しています。作る楽しみもさることながら、さらにこれで遊べるのです。(長さ5cm)



チョークせんたくばさみ

▲福島県　渡部賢治〈18歳〉　制作時間は6時間、失敗したチョークの数は11本なのだ。簡単そうにみえるだろうけど、針金をセットするところなんかかなり苦労したんですよ。



ジャンボチョークこけし

◀大分県　田村昌彰〈?歳〉制作時間一週間。高さ155cm直径6.8cm、使用したチョークは約80本です。でっかいヨ。



ミニ麻雀

▲なんとこれはPRPの酒井ディレクターの作品。20年前、コンパクトな麻雀が欲しくて、一週間がかりで自分で作ってしまったんだってさ。うーんこれは力作だ。

Dr.ガリルの映画情報

ビデオライフもいいものだぜ！



ナムコ映像プロジェクトのメンバーで、ナムコきっての映画通のDr.ガリルが、ナムコファンのために映画に関する話や情報をお届けするコーナーだよ。

映画を見たくても映画館に行く時間がなかったり、映画館でやっていない作品を見たい時はやっぱりビデオが便利だね。私の住んでいる街には今、4件もビデオレンタルショップがある。だからとても気軽に映画が楽しめるのでうれしい。キミの街はどうかな？

ひところに比べ、ビデオもオリジナルものがすっかり定着し、今やビデオ市場は安定期に入ったのではないかなと思う。とは言え、毎月150本前後の作品がリリースされていると、どれを見ようかとっても迷ってしまうね。当然、劇場で大ヒットした作品から未公開のものまで多種多様。

そしてこの未公開作品がくせものなのだ。パッケージはメジャー大作と同等にがんばっていても、中味はスカということが多い。と同時に、知られざる大傑作が混じっている可能性もあるのであなどれない。

では、どうやってその違いを見抜くのか、というとこれがとっても難しいんだよね。本屋で本を選ぶより難しい。帰って見るまでわからないという点ではレコード選びと似たものがあるね。私の場合は、まず監督に注目して選ぶ。次はスタッフや役者に魅力的な人がいればこれも注目してみるね。後は、雑誌から得た知識、人からのススメなどに影響を受ける。しかし、最後は数多く見るしかないのだ。たくさん見る中でたまに、これはイケルというのに出会うととってもうれしいものなんだよね。

そこで最近私がいいなと思ったビデオ作品を一本紹介しちゃいましょう。スティーヴン・キング脚本のホラー・オムニバス「キャッツ・アイ」だ。大人向きのシャープな味わい、見所の多いおススメ作品だよ。

●さて、ナムコのビデオ「未来忍者」は順調に撮影進行中だ。次号で少し紹介できると思うのでお楽しみにね。



〈キャッツアイ〉発表作のほとんどが映画化（シャイニング、キャリー、クリープショー、デッドゾーンなど）されているアメリカのベストセラー作家、スティーヴン・キングが原作、脚本を担当している。全3話から成るホラーオムニバスだがとにかく話がよくできている。ハデなSFXなどは使われていないが登場人物の心理描写がとてもうまい。全体を通して根底にブラックなユーモアが感じられ笑ってしまう。未公開作品とはいえ見所の多い傑作なのだ。

●ナムコという会社はキミたち少年たちの間では有名になったけど、まだ大人の人たちには知らない人がいっぱいいると思う。ナムコ・スターライト・エクスプレスなんて広告を見てナムコって何？　なんていうお父さんお母さんがいたら、キミがいろいろ教えてあげてね。

ナムコ・スターライト・エクスプレス観覧記

夢のミュージカルがついに開幕！ 今年最大のイベントをナムコから！



▲70m×30mの巨大ステージ、世界一だぞ

光と音の豪華列車、ナムコ・スターライト・エクスプレスが、みんなの夢をたくさん積んで出発進行！ ミュージカルの歴史を塗りかえるビックイベントに、ババてつもビックリ！



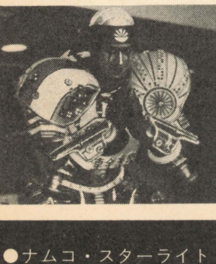
▲10月29日に行なわれた記者会見の様子



▲主人公ラスティとパール。感動のラストシーン。



▲スタッフに囲まれた中村社長だよん！



◀新幹線役の川崎麻世。
あとは本場のミュージカルスターたちが勢揃いしている。



150分間感動しっぱなしのババでした

行ってきたババ。ナムコ・スターライト・エクスプレス！ 公演初日の11月15日午後1時の原宿駅は、ファンキーモンキーベイビーたちのいつもの喧噪と、スターライトへ向う人たちの熱気でむせかえってムンムンしちゃってました。

駅から会場の国立代々木競技場第一体育館に向う途中でババは糸井重里大先生に会ってしまったババ。彼もどうやらスターライトを観に来たみたい！ 他にもたくさんの有名人に会えて、ババは業界人になったような気分でウキウキ。

会場に着くといよいよ開幕。胸は期待でいっぱいでした。そして、実際、期待以上にすばらしかったババ。もう夢の世界を旅してきたみたいで、大感激でした。なんていってもすごかったのが照明。この世のものとは思えないと言っても過言ではないくらい。なんたってライトは約300個、星をイメージしたイルミネーションが1万2千個っていうんだからその迫力はうなずけるババ。

さてこのミュージカル、進行はすべて英語なんだ。でも心配はいらないよ。字幕がかなり助けてくれるし、言葉を越えて理解できる要素がかなりあるからね。でも、やっぱり…歌詞やストーリーについての予備知識は、あったほうがより楽しいかなぁ。そこでババのおススメは、ちょっと早めに会場へ行って、パンフレットをよく読むこと。これでバッチリだよ。

それにしても、一度行くともう一度行きたくなっちゃうくらい魅力的なステージでした。いっしょに行ったヤッちゃんも、すごく感動していたよん！

〈ババてつ〉



こんなにみんなが楽しめるショーはない

ロンドンやニューヨークでの公演と比べると、今回の日本公演が一番スケールが大きくてすばらしかったと思うね。何しろ、ロンドンの10倍、ニューヨークの5倍の広さの舞台の上をローラースケートで走り回るのだから。すごいスケール、すごい迫力と熱気だった。観客席にいる僕も、まるで遊園地でジェットコースターに乗っているような気分で、とっても楽しかったよ。

また今回驚いたのは、舞台の素晴らしさもさることながら、観客ののりの良さだね。ラストでは、みんなが総立ちになっての大拍手だったほど。ニューヨークより、ロンドンより、舞台もお客さんの反応も良かったって気がする。ミュージカルを日本でこんなに楽しめる時代になったなんて本当にうれしいね。

とにかく、絶対期待を裏切られることはないから、できるだけ多くの人に見てもらいたいものだと思う。

〈ナムコ・スターライト・エクスプレス・プロジェクト　大西〉

●ナムコ・スターライト・エクスプレスへ行きたいというキミ、ナムコットの3000組プレゼントには応募したかな。このプレゼントはかなり当る確率が高いので、まだの人は急いで出そう！　東京の〆切は11/30。大阪の〆切は12/19。詳しくはナムコットに聞いてね。

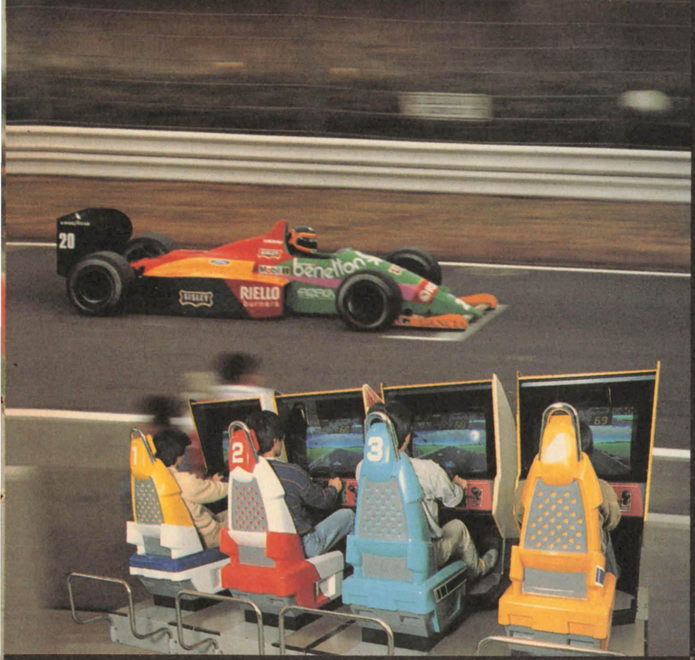


未体験ゾーンへの招待状

—ファイナルラップ—

FINAL LAP

レーシングゲームの最高峰といわれるＦ１レースをより忠実に再現した究極のドライブ・シミュレーションゲーム——ファイナル　ラップ。
通信機能、コンピューターの搭載により、単なるゲームという域を超えたこのマシンは、未体験ゾーンへの招待状といってもいいだろう。



究極のシミュレーション・ゲーム！

業界初の本格的マルチプレイング・レーシングゲーム――ファイナルラップ。この究極のドライブ・シミュレーション・ゲームは、通信機能を搭載し、８人が同時にＦ１レースを楽しめるという、今までには考えられなかった超スグレモノのゲームだ。キミもこのファイナルラップで、これまで選ばれた人間しか味わえなかったＦ１の風景を体験しちゃおうぜ。マシンは、Ｆ１を制したウイリアムズ、ロータス、マクラーレン、マーチの４タイプ。スピン、バックファイアー、スパーク、インリフト、タイアスモークも可能な派手なアクション、激しいバトル。この0.01秒を争うミクロの世界は、未体験ゾーンへの突入といってもいいだろう。セナ、ピケ、マンセルそして、中嶋悟といった世界最速の男たちとともに、キミもナンバー１の座をヒーローの座をめざそうぜ！　無限に広がるゲーム展開、ファイナルラップに、同じ展開は２度とあり得ない。さぁ、チェッカー・フラッグはすぐそこだ！

栄光の表彰台が、キミを待っている

最初のコインを投入して15秒後に自動スタート。空席にすべてコインが投入されると時間が短縮され、３秒からカウントダウンが始まる。ゲームがスタートすると、コンピュータの操作する対抗車が出現し、ゲームをよりエキサイティングなものにしてくれるゾ！　レースは一定時間の経過または、４周した所でゴール。複数でプレイした場合は、トップのマシンに合わせて時間が延長されるから、なるべく上手な人とプレイしよう。レースが終了すると、順位、走行時間、最高ラップ、全走行距離、全プレーヤーの中のランキングが表示され、２人以上でプレイし、１位でゴールした場合、基準時間内でゴールインした場合、ランク10位以内でゴールインした場合には、表彰式を見ることができる。最初はちょっと無理かもしれないが、５～６日プレイし、コースに慣れれば、栄光の表彰台に立つことだって夢じゃない。さぁ、キミも、ファイナルラップに挑戦してみよう。





通信機能搭載で８人が同時プレイ

ファイナルラップは、自動車レースの最高峰であるＦ１（フォーミュラ・ワン）をゲーム化したもので、１人から最大８人まで、同時プレイが可能なマルチプレイ・レーシングゲームだ。コースは、日本中を沸かせた国際レーシングコース「鈴鹿サーキット」をモデルに設計。ハンドリングは、実際のマシンのハンドリングに限りなく近いクイックな操作性になっているから、ドリフト、カウンターステア、ソーイング、アウト　イン　アウト…などのレーシングテクニックも思いのまま。その上、画面中央部にあるマップにはコース上のマシンが全部表示され、現在の自分の位置や順位が一目でわかるようになっている。また、上部両サイドにあるバックミラーで、後方に迫ってくる他のマシンを確認できるから、激しいデッドヒートがより燃えあがることは確実だ。通常のドライビング・ゲームでは味わえないスリリングなレースをみんなで楽しもう。



レーシングテクニック ポイント1



ハンドル

操作は軽く。急激なハンドリングはコースアウトやクラッシュの要因となるので、リズミカルに動かそう。

ギア

ＨＩＧＨとＬＯＷの２種類。スタート地点やヘアピンカーブ、シケインではＬＯＷに落として走行した方が好結果を生む。

ブレーキ

エンジンブレーキとフットブレーキの２種類。マシンのスピードを保つために、自分なりのポイントをはやく見つけよう。

レーシングテクニック ポイント2

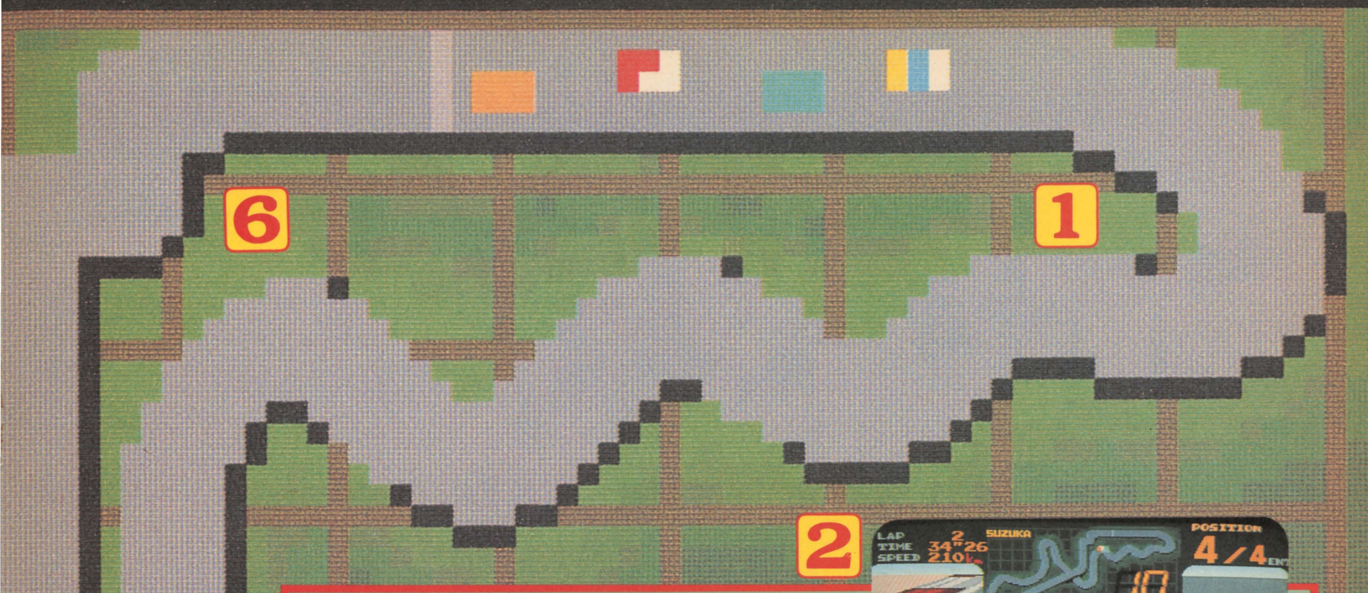
スタートはＬＯＷで発進して、220km／ｈを超えたらすばやくギアをチェンジ。コンピューターカーは基本的にサーキットコースの中央を走るから、うまく動きを読んで第１コーナーからＳ字コーナーまでは無理をせず、リズミカルに走行する。ヘアピンカーブ、スプーンカーブ、シケインではギアを落し、スムーズにコーナーをクリアーできるラインを捜そう。ただし、これは何回もコースを走らないとわからないよ。コンピューターカーはカーブでは遠心力でコースを回るため、必ずマシンがアウトにふくらむ。抜くのはこのチャンスだ。アウト　イン　アウトの最もスムーズなラインを通り、いっきにブッちぎろうぜ。コーナーの立ち上りは、なるべくトップスピードを保つように注意して、直線はアクセル全開！300km/ｈのハイスピードでチェッカー・フラッグはキミのものだ。

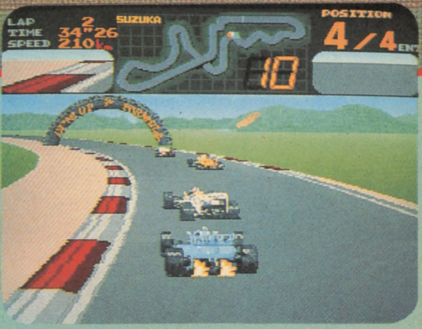




レーシングテクニック ポイント3

ファイナルラップで一番難しく、楽しいのがコースの中盤に位置するヘアピンカーブだ。ちょっとでも操作を誤ると、クラッシュやコースアウト、大きな減速になってしまい、大きく遅れてしまう。そこで、ＮＧ読者のために特別に、ヘアピンをぬける高度なテクニックを伝授しよう。ポイントは５つ――①ヘアピンカーブをぬける時、ギアをＬＯＷにしてエンジンブレーキとフットブレーキを使って鋭く減速した後②一度、アクセルをふかして、リアをふってすぐにギアをＨＩＧＨに戻す。③アクセルを思いっきり踏み込み、カウンターをあてててドリフトさせたあとで④もう一度ギアをＬＯＷに入れ、マシンのスピードを220km/ｈまで引っぱって⑤ギアをＨＩＧＨに戻す。これを完璧にマスターできれば、もう怖いものなしだ。始めはなかなかうまくできないだろうが、何度かコースを回っていれば自然でスムーズな走りができるようになるゾ!!

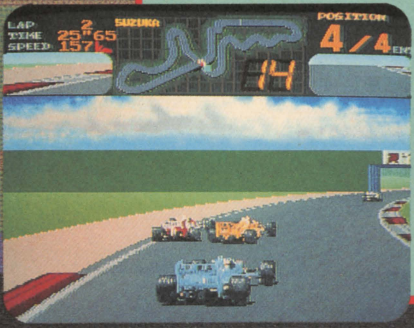




レースシミュレーション

決勝スタート10秒前！　カウント・ダウンが始まった。10、9……エンジンが唸りを上げ、3、2、1、GO！ ローギアで220km／hまで引っぱり、ギア・チェンジ。5秒後にはマシンが躍るように第1コーナーに突っ込んでいきます。ここでいっきにエンジン・ブレーキを使ってのドリフト。 マシンの勢いを利用して、そのまま第2コーナーをクリアーします。現在の順位は3位。後続のマシンが、ミラー越しにチラチラ見えます。S字を抜けて、逆バンク、いよいよヘアピンに突入です。オッと、ここでスピンです。ブレーキのタイミングが遅れ、スピン。マシンを立て直し、再スタートを切りましたが、トップとの差は500メートルの6位です。スプーンを抜けバックストレッチ。350km／hのハイスピードでシケインに入りました。アッ、ここでクラッシュしている2台を抜き去り、4位でメインスタンド前を通過。ラップタイムは40秒23。いよいよファイナル・ラップに突入です。第2コーナーで前車にピタリとつけ、S字。リズミカルハンドリングでアッという間に前車をかわし、現在3位。トップのマシンも確認できるところまできました。さあ、問題のヘアピンです。ギアをローに落しブレーキング。リアをふって豪快なドリフトです。立ち上りの遅れたマシンを横目に、ついにトップの後ろにつけました。さらに鋭い加速をみせるマシンは、横一線でスプーンに突入。抜けるか？ いや、ダメです。しかしピタリと2番手をキープ。バックストレッチを過ぎ、残るはシケインだけです。満員の観衆は総立ちでレースの行方を見守る中、トップのマシンが今、シケインに入りました。遅れること0.01秒。シフトダウン、フル・ブレーキング。アッ、ここで再び並びました。2台ほぼ同時にコーナークリアーです。いよいよ直線勝負か？　いや、トップのマシンがリアをちょっと滑らせた間に、ついにトップに躍り出ました。トップです。メインスタンドを風のように走り抜け、今、栄光のチェッカー・フラッグがふられました。
堂々の優勝です。オメデトウ!!

3



ファイナルラップ
最終周回にすべてを賭けろ！



1 第1コーナー
First Curve

ここは100Rと60Rの複合コーナーで、テクニカルな鈴鹿のコースのなかでも、特に勝負どころのコーナーのひとつに数えられている地点だ。
ホームストレッチの直線から300km／hのハイ・スピードで突っ込みどこでブレーキングするか？ このポイントをはやくつかむことが、第一コーナー征服の道だ。とにかくコースを数多く走り、何分なりのポイントを見つけだそう。

2 S字コーナー
S Curve

レフトターン、ライトターンが連続するS字コーナーは、的確なライン取りとシャープなハンドリング、そしてアクセルコントロールが要求されるコースで、マシンの操作ひとつによっては、アッという間に差を広げたり、簡単に追い付かれてしまったりという、楽しいポイントだ。

3 逆バンク
Anti-bank Curve

S字コーナーを抜けると、このコーナーが待っている。70Rと、Rがきついわりにカン

● 〈F1用語集〉 R（アール）…コーナーの半径を表わす単位。



ト（路面の傾斜）がほとんどなく、ドライバーから見ると、まるで逆のカントがついているように見えるが、落ち着いて操作すれば、そんなに難しいところではない。

4 ヘアピンカーブ
Hairpin Curve

その名のとおり、女性が髪に使うヘアピンに似た形状の、とてもタイトなコースだ。短い直線から110Rをハイ・スピードで回り、いっきにヘアピンに突入するこの地点が、このレースの行方を左右するといってもいいだろう。

このコースのポイントは2つ。ブレーキングポイントとアクセルのタイミングだ。この2つをうまくクリアーできれば、これまで見たこともないような豪快なドリフトと、20Rという超低速のコーナーからパワフルな加速で立ち上ってくるシーンが見られるはずだ。

5 スプーンカーブ
Spoon Curve

コースの形がティースプーンに似ていることからついたこのコーナーは、60、200、60、100、200Rと複雑なRが続いているため、S字コーナー同様、ブレーキング・ポイントやライントレース・アクセルワークが楽しめるコースだが、この後、最速のバックストレッチにさしかかるため、いかにこのコーナーの立ち上りのスピードを高いところでキープするかが最大のポイントだ。

6 シケイン
Chicane

ここは最終コーナーでのスピードを抑えるために作られたコーナーだ。130Rを抜けてきてマシンをシフトダウンとフルブレーキングを使ってコーナーに突入。マシンのパワーでコーナーを回りきったところで再びフル加速して、一気にグランドスタンドを駆け抜けよう。ここでのポイントは、減速、加速のための時々のシフトダウンのタイミングをつかむことだ。

●ナムコは、鈴鹿サーキットのスポンサーになっているので、F1もピット席でバッチリ取材ができたんだぜ。ナムコの看板の上でチェッカーフラッグがふられた時は、もう最高にうれしかったね。写真提供は、田井凡人でした。凡人パワーが発揮されたね。ヤッタ！



その瞬間 彼らは、まぎれもなく 英雄(ヒーロー)だった

（ファイナルラップ開発担当者観戦記より）

ナムコタワーの上のチェッカー・フラッグが左右に振られ、闘いを終えた男たちが次々と帰還してくる。
2年半ぶりにフェラーリに優勝をもたらしたベルガー、天才・セナ、奇蹟の男・プロスト、無念のリタイアを強いられたピケ、そして、日本人初のF1レーサー、165センチ、53キロの中嶋悟……1000分の一秒に生命を賭けた男たちは、その時紛れもなく、時を駆け抜ける英雄(ヒーロー)だった——。

11万人が総立ちで見守る中、全車がグリッドにつき、スタートランプがレッドからグリーンに変った。
ブォーン、ブォーン……
バ、バ、バ、バ、バ……
一瞬の静寂を破り、耳をつんざくような爆音が鈴鹿にこだまする。洋服がブルブルと震え、体中に電流が走った。
26台のマシンが重なるようにスタートし、アッという間に第一コーナーに消えていく。
速い。
言葉にすれば何とも単純だが、とにかく速いとしか言いようのない速さだ。
来た！　と思った瞬間には、もう目の前を走り抜け、振り返った時には、バックファイヤーの音だけを残して、マシンははるか前方に消えている。それは、これまで一度も経験したことのない、ゾクゾクするような、ビリビリするようなカッコイイ速さだった。
26台中、完走したマシンは15台。11番グリッドからスタートした中嶋は、6位に喰い込んだ。
イギリスで4位、ベルギーが5位、サンマリノが6位だった中嶋。成績だけを見ると、その場に居合わせなかった人には、「なぁんだ」と映ったかも知れない。しかし、33周目にかかる直線。黄色いマシンをスッと右に滑らせ、アッという間に前車を抜き去り、待望の6位を奪った時間は、まるで自分がレースをし、世界王者にでもなかったような感動に襲われた。
そして、フッと回りを見渡すと、みんな立ち上り、コブシを突き上げ、「ウォー！」
という言葉にならない叫び声を上げていた。
6位という結果に満足しているとか、していないとか、そういったレベルの問題じゃない。最高時速35



FINAL LAP
namco





0km／hの怪物マシンを操り、限界に挑戦する姿に感動し、アッという間に前の車を抜き去っていった中嶋を、素直に、

「カッコイイ」

と思った結果なのだ。

理屈じゃない。その瞬間の中嶋は、本当にスーパー・スターだった。

レースが終り、ベルガー、セナ、ヨハンセンが表彰台の上でニッコリと笑ってみせた、中嶋の顔にも笑顔が戻っている。

そして、その笑顔を思い出すたびに、エンジンオイルと焦げたタイヤの臭いの中で二度と体験することのできない時間を、この英雄たちとともに共有できたことに満足感を覚える。

ARCADE NEW GAME

ラウンドクリアー型 シューティングゲーム

Galaga '88



ギャラクシアン、ギャラガ、ギャプラスに続く、ナムコ伝統のあの「ギャ！」シリーズ第4弾。4年の歳月を経てついに登場！

ギャラガ88

この壮絶なギャラクシー・ウォーに終止符を打つのはキミだっ！

STORY

宇宙歴082682。死滅したはずのギャラガ軍団が再び宇宙の平和を脅かした。銀河連邦軍は、神出鬼没のギャラガ軍に劣勢を強いられた。最前線からは不思議な報告がなされた。軍団の中に、新しい種族を見たというもの。交戦中に謎の物体を収容したと言うもの。しかし、帰港して来た艦はなかった。さらに、ギャラガの出現した空間には、異変が起こっていた。あるはずの天体が姿を消し、見たこともない惑星が無気味な姿を現していた。

★

異常な事態に、連邦軍戦闘機司令官イエガーは、愛機ブレストファイターと共に戦線に赴いた。イエガーは、デュアル攻撃の父と呼ばれ、かつてのギャラガ軍との戦闘史に輝しい戦歴を残した人物だった。

★

戦線に復帰したイエガーは、次第に事の重大さに気づいていった。ギャラガ軍団は、少しずつ以前と異なっていた。新たな種族が加わっていたのも謎だが、戦闘中にギャラガ軍団は不思議な物体を放出した。3度に渡る波状攻撃を破り、逃げ回る軍団を倒した時、イエガーは今までに見たこともない巨大な変化が自分に訪れつつあるのを知った。

★

なんとイエガーは、軍団が消滅した空間に突如出現した次元の穴に、愛機ともども吸い込まれてしまったのだ。

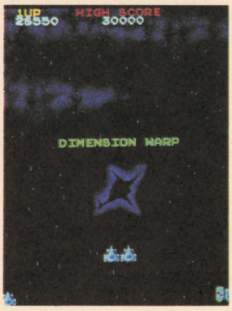
★

かつてギャラガ軍団は、確かに全滅した。しかし、次元を自由に移動できる能力を身につけたことにより、再びギャラガは蘇ったのだ。イエガーは、このギャラガ復活の謎を調べるべく、ギャラガ星へと次元の旅に出たのだった。

ゲーム内容

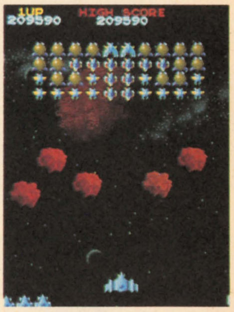
編隊を組んで飛来し、軍団を形成しながら次々と攻撃をかけてくる強敵、ギャラガ軍団。このギャラガ軍団を、2方向レバーでマイシップを操作しながらすべて倒し、ラウンドをクリアしていこう。

最終目的であるギャラガ星に乗り込んで巨大ボスを倒すのが、このゲームの目的だ。



▲ディメンションワープ

ここが違う ギャラガ'88



▲トリプルファイター

●ディメンションワープ

●アイテムを2つ取ると、異なる次元（ディメンション）にワープできる。

●次元は5つに分かれており、それぞれの敵の種族、星雲の色、得点などが違い、ゲーム終了時には通った道筋（次元）が表示される。

●マイシップのパワーアップ

●トラクタービームで捕われたデュアルファイターをとり戻すと、3機変形合体で最強のトリプルファイターとなる。

●敵のパワーアップ

●一発撃たれるごとに膨らむもの、やられると花火爆発して分身を出すもの、堅い甲羅をもって弾をはねかえすもの等、さらにボリュームアップしたギャラガたちが待っている。

●華麗なるチャレンジングステージ

●ワルツ、サンバ、タンゴなどBGMに合わせて踊るように飛びまわるギャラガ軍団。名づけて〝ザッツ ギャラガ・ティック ダンシン〟。これは楽しめる。

TELEPHONE
03-756-2311
NG編集室

「遊び」をクリエイトする VOL.14

元気新聞 DEC. 12月号

●手紙の送り先→〒146 東京都大田区多摩川2－8－5 ㈱ナムコ NG編集室

おたより掲載者には、
こーんな㊢があるヨ！
オヤジ杯→NGオリジナル時計
ババ杯→NGえんぴつ6本
元気杯→ナムコペンセット
㊟先月からプレゼントのランクが変わったぞ。



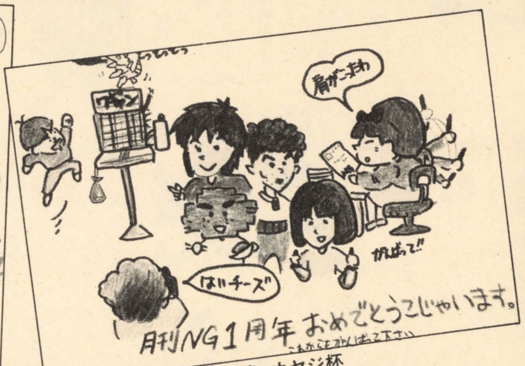
祝創刊一周年 おめでとう

やったぜィ!! 創刊1周年だ。いやー、うれしいぜィ。めでてーなァ。この1年間の、怒鳴りと怒り…、ババてつ、オマエはよく働いたぞ!! これからもヨロシクな。





▲大分県 タコスカ 13歳
オヤジ杯



▲千葉県 金山達矢 15歳 オヤジ杯

THE"一周年"の声

NGはパイプ役
●愛媛県 新島省吾 15歳

みなさん、月刊1周年おめでとう！ 僕は季刊の頃からNGが大好きなんだ。だって、大好きなナムコの情報が知ることができる！ NGが月刊になって僕とナムコの距離が縮まった!! 月刊創刊の頃よりもページ数も増え、ガンガンパワーが感じるぜ。これからも、がんばってくれ！ フレーフレーNG。

省吾、オマエうれしいこと、言ってくれんなァ、オヤジ杯だ。(オヤジ)

NGでナムコ狂
●岩手県 龍精神 14歳

はじめまして。ボクはナムコ狂になって、まだ日が浅いです。NGは7月号から集めてます。なぜナムコ狂になったかというと、ゲーマーのために、"NG"という、親切で楽しい本を作っているからです。これからもずっとNGを集めるのでたのみます。

うーん、うれしいババ。ホロホロ…。元気杯のプレゼントババ。(ババてつ)



読者といっしょ
●大阪府 たろすけ 14歳

毎月、キャロットへ出かけて、NGをもらうのも12回になるんですね。創刊から、ずっーとNGを読んでいたから、なんかオレ、自分が作っているみたいな気分で、うれしいぜ。これからも楽しみにしているぜ。

NGは読者のみんなと作っていると思っているババ！ 元気杯をプレゼントするチョ。(ババてつ)

NGは愛と遊！
●東京都 黒岩美香 16歳

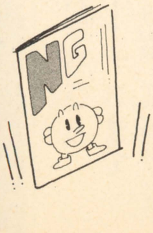
月刊化して、ちょうど1年ですね。みなさん、おめでとうございます。NGも創刊の頃よりも、ドンドンおもしろくなってきていますね。いつまでもナムコらしい「愛」と「遊」を感じるNGでいてください。

いやー、泣かせてくれんじゃねーか。よしっ！ オヤジ杯だ。(オヤジ)

誌面にぎやか！
●神奈川県 府川憲太郎 ?歳

突然ですが、おめでとう!! ついに月刊NGも1周年をむかえ、僕のNGも12冊になろうとしています。あるときは、おーっ、こんどのNEWゲームは、おもしろそうだ！ と感激し、あるときは、元気新聞を笑って読んで、ナムコのことを、いろいろとわかるようになったのもNGのおかげです。これからもNGを読み続けますので、みなさん、ますますがんばって、ガンガン誌面をにぎわせてください。期待してますっ！

ガンガンやるぜィ。オヤジ杯だ。2周年、10周年、100周年とNGは、がんばっていくぞォ！ (オヤジ)

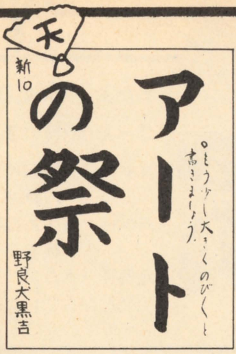


●書道塾・昇級成績〈I〉 (○内は今月の成績) 7級 矢間下㊝・石田カイ㊝ 8級 堀場伸一㊟・柳原憲司㊟・スピルバン㊝・GSM－JUN㊝・佐々木臨㊝・すみ㊝・壇上岳史㊝・戸田俊英㊝ 9級 肥後α㊟・そんけん大王㊟・酒井一樹㊟・ひす㊟・吉田聡㊟・ウルトラセブン㊝・加藤隆裕㊝・GIL㊝・GMS㊝・トメIII㊝・寺崎美保子㊝・長ぐつ剛㊝・中塚啓介㊝・野村小百合㊝・ひねもす㊝・やまだ㊝・龍魂㊝・鈴木誉也㊝・GSM－CPU㊝・どーらごん㊝・松井利行㊝・10級 相沢弘㊝・イサゴン㊝・大塚崇㊝・x／㊝・えぬじい㊝・エヌジー㊝・上田史雄㊝

京極院静鳳先生の 書道塾 ㊗一周年

書が気楽にやってくる

㊙墨 静鳳先生、こんにちは。今月も楽しい、ご指導よろしくお願いします。まずは、〝アートの祭〟と書かれた野良犬黒吉くんです。



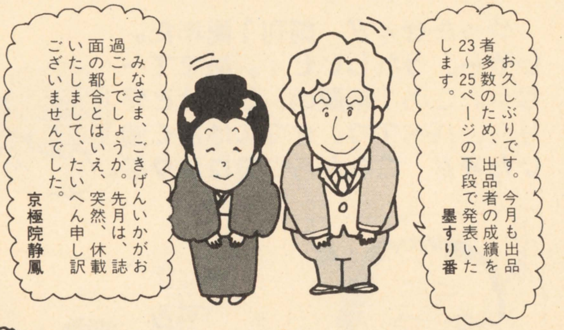
▶野良犬黒吉くんの作品(10級)

静 黒吉さん、書はしっかり書けていますが、少しカタイですね。アートがお祭りするよう、もっと楽しく書いてくださいまし。お点のほどは、天といたしましょうか。

墨 次は、野球部八代くんです。



▶野球部八代くんの作品(9級昇進)



静 〝逆〟ですか。野球さん、書もきちんと書けていますね。どのようにして書かれたのでしょうかね。

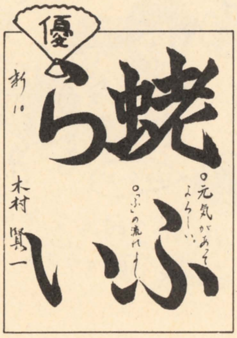
墨 そうですねー、私が思うに、静鳳先生、サカダチでもして書いたんじゃありませんか?

静 ………。

墨 ……、す、すいません。お点のほどは、いかがいたしましょうか。

静 優といたしましょう。次は、どなたの作品かしら。

墨 はい、木村賢一くんが〝蝦(えび)ふらい〟と書かれました。



▶木村賢一くんの作品(9級昇進)

静 書がピクピクしていて、イキのよいエビのようですね。

墨 書が太っていておいしそう…。

静 そうでございますね。

墨 先生、私、エビフライが大好きなのですよ。あのニオイ…。

静 お点はいかほどにしようかしら。

墨 はっ、はい。いかがいたしましょうか。

静 優といたしましょう。

衝撃の

ことわざ予備校

プイプイ、ずーと出番が来なかったのは、誰のせい? そうよ、みんなオモシロイ作品ださなきゃダメじゃないのサ! と言ったところで、今月の作品を見てほしいんだにゃ。

作品1

えんりょしたのきなこもち

*えんのしたの ちからもち、より。

〈熊本県 ZERO ?歳〉

解釈 ダイエット中の人が甘い物をひかえている時に、言うコトワザ。同意語で、〝甘い物にブタ〟などある。



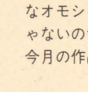
へへへッ、この作品ってさ、オモシロくないでしょ。でもさ、それが好きなんだよね。ZEROくん、ひとつ教えてあげるわ、食べ物に遠慮する人間にデブはいないのさっ! ねっ、㊞のやっちゃん!! 偏差値66

作品2

暑さ寒さもボーナスまで

〈愛知県 パラダイス 15歳〉

解釈 今度のボーナスで、僕の部屋にファンヒーターを入れてもらうのだ! というだけの事なんですけど。



ハハッ、わかるわかる。でもさ、夏のボーナスになったらどうする? ウニウニ。偏差値は、60です。

作品3

せかせか編集ゆっくり読書

〈愛知県 三田博文 16歳〉

解釈 急いで編集していることも知らないで、のんびり発売を待つ読者のこと、をいう。



早く仕事しなきゃって、ずいぶんと、思わせてくれるじゃない。なるほどねー、偏差値50ってとこかにゃ。

偏差値規則

偏差値	区分	ウニ賞プレゼント
30以下	落第生	何もあげないよ
30〜55	Cクラス	ナムコ下敷
56〜65	Bクラス	NG原稿用紙
66〜70	Aクラス	ナムコペンセット
70以上	特待生	NG原稿用紙＋ナムコペンセット

OtankOnasu

オタンコナスコーナー



アホな工事人!

はぁ〜い、S子よ! お久しぶりぶりー。寂しかったでしょ、全国のオタンコのみなさん。今月はね、久しぶりぶりに、元気なオタンコが登場してくれたの! みてみてー!

●発見者 埼玉県 戸田俊英 15歳

止マレの〝止〟が違っているぞ! こんなアホな事をした工事のおじさんは、きっと国語が〝1〟だったんだろうなぁ。

Ⓢ おやまァ、みんな、まちがわないのかしら…。S子、工事人になって、ペンキ塗り直して来たいワ! オヤジ杯をプレゼントするワ。

●書道塾・昇級成績〈2〉 10級 因陀羅耶莎可㊝・金子医㊝・くろう㊝・小林謙一㊝・かすみ㊝・ぎゃるるす㊝・義留山加井子㊝・小波㊝・コンカア㊝・けむ㊝・鈴置謙一㊝・GSM－DMP㊝・せぷたーぎる㊝・地獄界㊝・砂狼㊝・スーパーウーパールーパー28号㊝・佐々木ヤス和㊝・皿運動㊝・瀬賀小奈美㊝・久野淳子㊝・杉浦麻里子㊝・大樹㊝・といPOP㊝・でめ金君㊝・天竺絲網之路飛雲㊝・天帝㊝・田中大輔㊝・台風の目㊝・堤士朗㊝・D－765㊝・ニャムコ㊝・七百五十六番㊝・西村謙㊝・ぶんちょ㊝・バラバーラ㊝・パックマン㊝・ポン太㊝・みんのくん㊝・

(墨) 次は、ゲゲゲのゲくんが"つの"と書いてきてくださいました。



▶ゲゲゲのゲくんの作品(9級昇進)

(静) まぁ、思いきって書いてきてくださったのですね…。イノシシのつのでしょうか、スルドイつののようですね。そうですね、もう少し、落ちついて書かれてもよろしいのじゃないかと、思います。

(墨) そうですね、しかし、先生、師走ですし、このようなつのが世間をにぎわしていますよ。

(静) …、あら？

(墨) 今月は、またしてしまいました。で、お点は、いかほどに。

(静) そうですねえ、ユニークさもありますし、秀といたしましょう。

(墨) 先生、お好きなようですね。

(静) 今月は、個性あふれる、ユニークな作品ばかりで、審査させていただくのが楽しいですね。次の方は、どのような作品を書かれたのかしら。

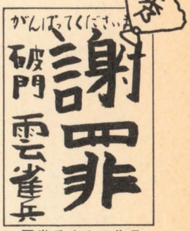
(墨) はい。次の作品は、R・瀬戸くんが、書と水墨画を書いてくださいました。先生、この作品は、個性あふれる作品で、なかなかすばらしいと思いますが、いかがでしょうか。



▶R・瀬戸くんの作品(9級昇進)

(静) まあ、本当に、これは楽しい作品ですわね。水墨画のにじみも趣があって、なかなかよろしいと思います。富士山の絵も、ヒョーヒョーとしていて、わたくし大変好きですわ。ですけれども、書の方が少しばかりいただけませんね…。絵のための書のような感じがいたしますね。書道塾ですので、書を主に、しっかりと書いていただきたいですね。お点は、そうですね、新しい発想ということで秀といたしましょう。

(墨) 最後に、破門から脱出しようと努力されている雲雀兵くんの作品を。



▲雲雀兵くんの作品(再入門8級)

(静) 雲さんの努力には涙するものが感じられますね。今月はお点をさしあげようかしら。

(墨) 先生、おことばですが、雲くんのおかした罪(9月号掲載)は、そんなに簡単に消えるものとは思いませんが…。お点をあげるのですか？

(静) そうでございますね、ですけれど、この再入門の喜びを、いつまでも忘れずに、精進努力していただきたいと思います。お点は秀といたします。では、ごめんくださいまし。

(墨) みなさん、来月もがんばってください。さようなら。

感激作品



◀愛知県 井上宏一くん 14歳
評 スゴイ！ ハガキ6枚にこの労力！ キミは立派だ、オヤジ杯だね。

今月の教訓



▶横浜市 引田伊作先生 12歳 元気杯
んー、なるほど、なるほど。バベの性格を、キミはよ～く知っているとみたぞ。そうだよね、バベみたいに、いつもバベバベしていると、世間様から、おいていかれちゃうんだよね。

書道塾入会の掟

一、競書出品について

(1)締切日は毎月25日の消印まで有効(休日の場合は順延)です。
(2)記名法は競書の左側に縦書きで、段(級)・氏名を書いてください。初めて出品する時は"新10"と書いてください。級の場合は墨で算用数字、段の場合は朱で漢数字を用いて書いてください。記名法が正しくない場合、規定外として審査されないこともあります。
(3)進級は10点たまるごとに、階級昇進します。
(4)沼のお点で破門になった方でも、15点分、得点がたまると二階級の進級のうえ、再入門が許されます。

二、競書審査結果について

〈得点表〉

段階	得点
秀	15点
優	10点
天	5 点
中	1 点
地	−3点
沼	破門

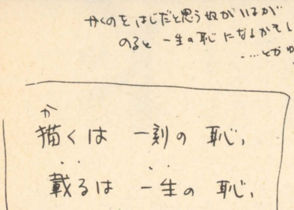
〈段級制度〉

階級	資格
師範	八段の者で師範取得試験の合格者
弟子	有段者(初段～八段)
見習	有級者(新規入会者～1級)

●こんな得をつくってしまいました

師範	師範免状と師範看板
弟子	昇段ごとに免状進呈・雅号(名前)与える
見習	5級以上昇級に免状進呈

今月のスカ



スカ大賞

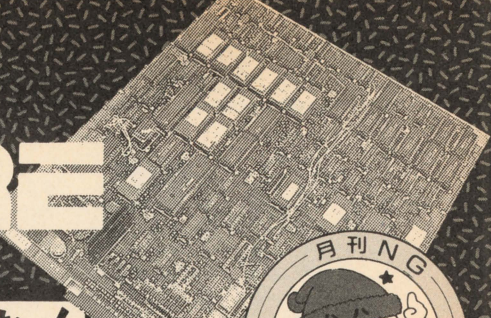
栃木県 福永朱示
今月のスカ大賞を見つけたぜィ。まぁ、久々だったからな…、ちっとはパンツのゴムをきつくして投稿して来い！ 福永には記念としてNG今月号を10冊プレゼントしてやるぜ。

●書道塾・昇級成績〈3〉 10級 ブッチャーの割れた額(天)・畑和明(天)・松坂朱実(天)・未確認歩行物体(天)・蘭(天)・わぎゃあ(天)・あけぼのワーグナー(中)・OBCラジオ大阪(中)・児玉光彦(中)・スプリット(中)・せいごっちん(中)・真空パックマニアホ(中)・長屋篤典(中)・中浴利也(中)・ぱらだいすろすと(中)・まつもとえみTAN(中)・よっちゃん(中)・夢工場(中)・ラ・ラ・ラリホー(中)・私はDARE(中)・WATANABEMINAKO(中)・メゾン・SET(中)・プレイシティキャロット新宿店(中)・エアーウルフ(地)・いんばるぬらりひょんず(地)・こすらー(地)

〈特別企画〉

開発スタッフが直接お答えする

HARD WARE SUPPORT ハードウェアサポート





ハード、ハードってかたくなるなよな！ なんてったって、NG創刊一周年だぜ。

ハードウェアサポートファンのキミへ——

いつもハードウェアにたくさんの疑問をありがとう。お陰でハードウェアも一周年を迎えることができました。これからもいろいろなことに疑問を感じ、追求していく姿勢を忘れないでほしいですね。ただその際一つ注意してほしいことがあります。

それはですね—。疑問の答えは、いつもひとつしかないとは限らないということ。そして、1＋1の答えが必ずしも「2」にならないほうがおもしろい。ってこともあるということなんです。わっかるかな—？

今回はNG創刊一周年ということだし、かたいことはいわないでハードのおかしさにふれてほしいですね。

（魔神博士）

たかが筐体（きょうたい）されど筐体

ファミコン派でゲームセンターのゲームをやらないキミにとって、筐体という言葉は聞きなれないかもしれないね。筐体というのは、一言でいえばゲームセンターにあるゲームの外側のケースのこと。なんだ！

たかがゲームの箱だって人はいうけどさ、箱は箱なりにゲームのことを考えているんだよ。これが。

これこそハードの中のハードといえる渋い奴だと思うね。

そんな地味で重くて目立たないものと10年もつきあっていたという、通称さっくチャンの話に、シブーイお茶でも飲みながら、耳をかたむけてみようかっ。まぁ、NGも創刊一周年ということだし…（わかった、わかった、もうわかった。）

筐体（きょうたい）の中はワンダーランド

通称さっくチャン　プロフィール

10年間に渡り製造・サービス・開発とゲームに接し続け、ナムコの大黒柱とうわさされる久保田さっくチャンという異常人。きみたちとはエレメカ機とブレイザーの音楽で会っているはずだ。

出現！ザ・キョウタイ

筐体の出現。それはテレビゲーム（昔はビデオゲームではなかった。）の出現になるんです。それは今から10年ぐらい前にさかのぼります。アメリカのアタリ社からの「ブレイクアウト」の発売で始まったのだ。その前にも数種のテレビゲームはあったが本格的に大ヒットしたのはなんといっても「ブレイクアウト」。今で言うブロックくずしゲームでモニターは白黒モニターだったのです。また、この頃の筐体はアップライトといって立ってゲームをするタイプだった。これはアタリ社のたっての お願いだったというのは根も葉もないうわさです。現代では全盛のテーブルタイプに比べて非常に重かったので運搬・移動がとにかくたいへん。また今みたいにスイッチング電源ではなくて、あの重い電源トランスを使用していたのでなおさらです。2～3階にゲームコーナーがあるところでは階段をかついで上がらなければならず、体力のある人しかゲームコーナーの係員はできなかったのです。これホント。

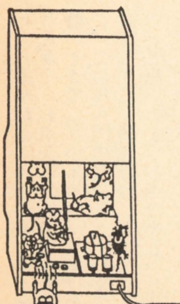
また故障が非常に多かったのも特徴のひとつです。コインを入れてもゲームが始まらないコイン飲み込みの他、パドルが動かなかったり、画面がゆれてゲームにならない状態だったり、そして近くにエアコン等大型の電気機器のオン・オフでゲーム途中でもリセットしてしまうこともしばしば起り、もうゲームをやるのも命がけでした。

また、ありがたい特徴では針金を使ってもゲームができました。（詳しいやり方はヒ・ミ・ツ。）今では絶対に不可能ですからやらないように。

またコインがちゃんとキャッシュボックスに入らず、筐体の内部に散乱することもあり、筐体を修理するお兄さんはおもわぬ収入に心臓マヒを起こしてしまったんですネー。（ウソ！ウソ！）

恐怖の筐体

こういう怖い話もありますヨ～ン。画面には何にも映らないのにゲームをしている音だけがするんです。さっそく修理に行って調べてみたら、何、何んとモニターの線が切れているんです。「なんのコッチャ！原因はこれか。」と修理をして1件落着と思ったら、れれれ！下を見るとネズミが一匹黒こげになっているんですよ。筐体の中はあったかいのでネズミのスウィートルームと化していたのです。モニターの高圧に感電して帰らぬネズミになっていたんです。ハイ。



究極の「コンソレット筐体」

白黒モニターからカラーモニター、電源トランスからスイッチングレギュレータ、アップライトからテーブルタイプと10年間で筐体もずいぶん進歩したなあ—、と感傷にふけている間に、ナムコは究極の筐体「コンソレット筐体」を発表しました。

ではこの筐体を解剖してみましょう。この筐体はなんとすごいことに人間工学に基づいて設計されています。

まずモニターの角度。普通のテーブル筐体だと、天井の照明が反射してゲーム中にいい所でやられてしまい、「チクショー！　反射して見えなかった。」なんて、テレかくしを言ってる人が良くいるネー。この言訳が全く使えなくなってしまいます。そう、天井照明の反射がゼロ。よく考えて設計されています。

またコンパネ部が手前に引き出されているので、女の子でも服装を気にせず遊べるのです。彼女といっしょに交互にゲームをやって、熱い感動が味わえてしまうラブ筐体でもあるわけです。

そしてスピーカーシステムのエンクロージャーとしても筐体は重要な要素を占めるんだョ。周波数特性を考えたスピーカーの配置でFM音源のステレオサウンドが響きわたります。ナムコ「コンソレット筐体」は究極の筐体と呼ぶにふさわしい筐体なのです。簡単に説明しましたが、この他にもまだ秘密の内容があるんですョ—。それは別の機会にまた話してあげましょう。

ハードウエアサポートの質問募集中　このコーナーでは、皆さんからの質問を募集しています。宛先は「ハードウエアサポート係」。掲載させていただいた方には粗品を差しあげます。どしどしお寄せくださいね。



DISCOVER NG

・NG再発見・

月刊エヌジー

創刊一周年特別企画

じゃ〜ん、読者のみなさん、ありがとうございます！月刊NG創刊一周年、ついに迎えることができました。そこで、今回、特別企画として、季刊NGから月刊NGまで、キミたちの知らない(?)世界を、ぜ〜んぶ公開！



▲創刊号


▲2号


▲3号

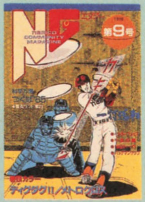

▲4号


▲5号


▲6号


▲7号


▲8号


▲9号


▲10号


▲11号


▲12号


▲13号


▲14号

情緒を大切にしたい その思いから出発

上の季刊・NGのうち、キミは何号見たことがありますか？ 1983年2月15日に、ナムコとゲームファン、ラジアメファン、ロボットマニアを結ぶ、コミュニティ・マガジン・NGが創刊されたのでした。それから、1986年7月25日までの約3年半の間に、季刊NGは14巻発行されました。

いろいろな、企画やコーナーがありました。今でもファンが後を絶たない冨士弘先生の「午後の国」。このコーナーは、創刊号から登場していたのですから、もう、季刊NGの〝顔〟といえるでしょうね。また、「NGTALK」、これも人気企画でした。覚えてる？ そう、月刊NGの「元気新聞」のような企画で、担当者（創刊から9号までは、コイモねえさん。10号から14号まではマッコウさん）と読者が一体化して作った、楽しいコーナーでした。それから「インターフェイス」というコーナーもありましたね。このコーナーは、知らず知らずのうちに開発の知識が身につくちょっとまじめなコーナーでした。このコーナーにドット絵や、ゲームについてのご意見を寄せてくれたファンは多く、まさに、ナムコ開発マンとファンを結ぶパイプの役目を担っていました。

今は、その季刊NGも次第に幻の存在となり、新しい元気あふれる月刊NGにバトンは渡されたのです。

〈季刊NGの思い出〉

創刊号 現在では、この幻の季刊創刊号を持っている人は、神様とさえいわれているそう。
2号 MAPPYが、初登場した昭和58年。あのニコヤカな顔を見るとホッとするよね。
3号 ハードウェアの前進、インターフェイスがはじまったのは、この号からでした。
4号 昭和59年の新春を飾ったのは、痛快バシシゲーム、リブル・ラブルでした。
5号 エイリアン〝ギャプラス〟が登場して世間サマをにぎわしたのが、この頃でした。
6号 ポストカードのプレゼントがついて、ウニが参加したのが、この号からでした。
7号 PAC-MANが、PAC-LANDの中に入って、帰ってきました。
8号 昭和60年のお正月、あの名作、ドラゴンバスターが登場したのでした。
9号 つくば'85で活躍した、星丸ランドをみなさんに紹介したのはこの号でした。
10号 ナムコ創立30周年を記念して、ナムコのエレメカゲームを紹介しましたね。
11号 創立30周年企画、第2弾、ナムコTVゲーム時代の幕明け特集をしました。
12号 ファミリーコンピュータ絶好調。この頃のニューゲームはディグダグIIでした。
13号 だんだん記憶がハッキリしてきたでしょ。トイポップ、ホッピングマッピーの登場
14号 季刊NG最後の表紙を飾ったのは、ザ・リターン・オブ・イシターでした。

&ハイテク





▲これが創刊号だ



▲創刊2号（12月号）

'86～'87

DISCOVERING NG

・NG再発見・



▲6月号（8号）



▲5月号（7号）

▼4月号（6号）





▲2月号（4号）



▲1月号（3号）

1987年11月25日、NGは月刊誌となって、姿を変えて登場してきました。サイズもB5サイズにグ～ンと大きくなり、20ページのオールカラーとなったのでした。NGスタッフもウニ編集長・オヤジ・バベてつ・S子と、個性あふれる顔ぶれでリフレッシュしてスタートしました。

NGスタッフと共に、コーナーも新装オープンしたものが、いくつもありますよね。「元気新聞」「ファンアンケート」「ロケーションネットワーク」などなど、スタッフの個性が、毎月毎月誌面をにぎわしています。

さて、NGスタッフの生活は…。月刊になってから、1年間がズ～ンと短かくなったような気がします。NGが、ひとりひとりのカレンダーとなって、1年間いっしょに過ごしてきたのだから、もう自分自身になってしまっているのですよ。

〝NG〟は世間的にはNo Goodとされているけれども、I（私・愛・EYE）を加えれば〝ING〟…つまり、現代を生きることができるのです。

〔月刊NGの思い出〕

創刊号 月刊NGの登場だよ。この本を手に取って、それまでのNGとの大きな違いにみんなビックリしちゃったんじゃないのかな？

2号 クリスマス大特集で、誌面で大活躍してくれたのは、ダチョウ倶楽部でした。あのパワーある笑い、またNGで、やってもらいたいねー。

3号 新春スペシャル号は、とっておきのナムコ社員の年賀状が載っているよ。ナムコファンなら絶対持っていたい1冊だね。

4号 あの、冨士弘先生の「午後の国」がカラーになって再登場してくれたぞ。ナムコのキャラクターたちも大活躍してくれたね。

5号 この号からです。郵送のやっちゃんが参加したのが…。あの頃のウブイかわいさは、今はどこへ行ってしまったのかねー…。どってん。

6号 フォトストーリー スーパーゼビウス ガンプの謎の世界。あの特撮は大変だったな。何日スタジオに寝とまりしたことか…。

7号 読者のみなさんの期待に応えて、いっきに増ページ。スタッフの生活は一層、忙しくなったけど、合間をぬって、ファミリージョッキーをするために、編集室に泊ってしまった人もいたね。

NGそれは ナムコの日記

情緒

月刊NG創刊一周年記念
バックナンバープレゼント

合計100名

なんと驚き。創刊一周年を記念して、NGからBIGなプレゼントがあるぞ。それは何か？　月刊NGの、創刊号からこの12月号までのバックナンバーを、ナ・ナント全部そろえて合計100名様にプレゼントしちゃうぞ。欲しくてもなかなか手に入らない子がたくさんいるNG。それを全部手に入れるチャンス。

NGバックナンバープレゼント係までドシドシ応募してネ。



▲7月号（9号）



▲8月号（10号）



▲3月号（5号）



▲10月号（12号）

▼11月号（13号）



▼9月号（11号）





8号　デザイナーの丸樹ちゃんが、モデルにもなったのがこの号でした。あの、砂まみれになった、代々木公園での撮影。大仏の顔を見るたびに思い出してしまいます。それから、S子が〝世界一になった子供たち〟に会いに熊本まで行ったのも、この号でしたね。

9号　ファミリーボクシングが発売されたのが、この頃。そして、ボクシングの撮影をしたのも、この号でした。あの梅雨の暑くるしい日、ジムに1日中こもって撮影したんだよね。

10号　不思議な夏をむかえたNGスタッフたち。だって、遊びが大好きなスタッフが、仕事ばっかりしていたんだもん。でもね、それが私たちの一番楽しい遊びだったんだよね。

11号　ナムコに訊け　第1弾　読者のみなさんからいただいたハガキの中で、1番多かった質問の、〝どうしたらナムコに入社できるの〟というのを、中村社長が応えてくれました。

12号　もう、つい最近のことになってきましたね。ナムコに訊け　第2弾　ナムコの昔の求人広告をドーンと公開しました。

13号　そして今、私たちは、WHAT'S NAMCO?　という企画にとりくんでいます。

14号　さて、今月号月刊NG創刊一周年を記念して、特別増ページいたしましたよっ。

全国のお店情報だよ

ロケーションネットワーク

全国に約300店あるナムコのロケーションを全国のロケレポーターが紹介してくれるロケーションネットワーク。今月は東京、大阪周辺を中心にどーんと行ってみよう。興味がわいたらぜひキミも来てみておくれ!

和歌山 プレイシティキャロット和歌山店

住所　〒640 和歌山県和歌山市雑賀町77
Tel　0734 (31) 8559
営業時間　AM10：00～PM11：00(土は12:00)
年中無休

▶キャロットの入口。中はすごく広い。広い広い。(ウニ)
▼ビリヤードをする店長の長峰さんと常連の人たち。長峰さんかっこいい!! 京橋店の店長さんと、どっちがうまいかな!?(ウニ)





▼店員の人たち。左から長峰さん、千田さん苅谷さん。みなさん若いね。フクフク。(ウニ)





◀レポーターの小西くん

和歌山一のゲームセンターだよ!!

PC和歌山店は駅からちょっと遠いんだけど、和歌山で一番人通りが多く和歌山城のすぐ近くというヨイ場所にある。

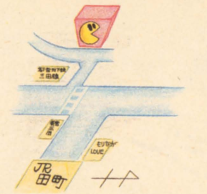
まず印象に残ったのが、常連さんと店員さんがとっても仲の良いこと。だから雰囲気がとてもなごやかなんだよね。平日なのにかなりたくさんの人が来てました。中はとっても広くて、ビリヤードを含めゲームは約90台。2つのサークルの拠点にもなっていて、和歌山のゲームファンの憩いの場って感じでした。大阪からも近いので、関西の人は一度来てみてね。

レポーター●小西くん

〔交通〕東海本線和歌山市駅又はJR阪和線和歌山駅下車徒歩15～20分。バスで本町二丁目又は、ぶらくり丁下町徒歩3分
★ナムコグッズ販売あり

東京 プレイシティキャロット田町店

住所　〒108 東京都港区芝5－27－12
Tel　03(452)8349
営業時間　平日AM10：00～PM11：00 年中無休
日・祝AM12：00～PM6：00



▲千葉ちゃん特製のマップだよ。

▶PC田町店だよ～ん! そんなに狭そうな入口じゃないね。(ウニ)





▲店内はたいへんにぎわっています。後方を歩いている店員さんに声をかけるとおしぼりをくれます。いやあ、ゲームの原画はあるし、ナムコ情報の掲示板はあるし、いいお店だネ。(ウニ)



▲とっても明るいACTのみなさん。まん中が会長のEMPTYさん。参加したい人はお店にTELしてね。(会誌はまだないよ) この明るそうな人々はどんな活動をしているかな?(ウニ)

都会のオアシスPC田町店

店内は、はっきり言って狭い。でもきれいでとっても気軽に入れるよ。

このお店のすごいところは、おしぼりサービスがあること。手がさっぱりするし、お店も清潔になるのでとてもうれしいね。店長の千葉さんは、みんなのお母さんのような人でとても評判がいい。コミュニケーション第一の店作りをめざしているとのことでした。

あっそうそう、ここにはACTってゲームサークルがあるんだよ。みんな楽しい人ばっかり。参加者を募集しているので興味があったらチャンスだよ。とにかく都会のオアシスPC田町をよろしく!!

レポーター●ちばちゃん

〔NG編集室からのこぼれ話〕
PC田町店は、JR田町駅から歩いて約5分。3年前に細野晴臣さんが、テレビ取材のためにゼビウスをプレイしに来てくれたんだ。

●バックナンバーが欲しいというお問い合せは一年中あったけど、今回は念願かなって大放出することになったよん。これはチャンス。欲しかったという方お見逃しなく。(これで郵送のヤッチャンは忙しくてお正月は休めなくなるかもしれないぞ。たいへんたいへん)

千葉 マリンピア店ナムコランド

住所 千葉県千葉市高洲3－13－'
Tel 0472（77）4827
営業時間 平日AM10：00～PM6：30
水曜休(不定)日・祭AM10：00～PM7：00



▶ファミリーレストランとゲームを一体化させたナムコならではのお店「チップス」。とってもおしゃれなお店なのさ。3年前に開店した時はすごい話題のお店だったのだ。



▲3Fは乗り物が中心なんだ。家族づれがいっぱい。



▲ナムコ千葉事務所、ナムコランドの人たちと僕（中央）。



3階、4階はナムコの世界

JR稲毛海岸駅から歩いてなんと0分、ドドーンとでかいマリンピア発見。そこの3階にナムコランドがある。半分が子供の乗物などのコーナー、残る半分がゲームコーナーだ。ここのゲームはほとんどがナムコの新筐体でとても操作性がヨイよ。そして、ここの店長はなーんと入社5年目の若々しい女性、斉藤さん。
また4階には、ゲーム&飲食のチップスやキャロットやイタトマなどがある。まさにナムコづくしの勢いのジャスコマリンピアなのだった!!

レポーター●下村くん

大阪 プレイシティキャロット京橋店

住所 大阪市都島区東野田町5－1－19
Tel 06（358）1585
営業時間 AM10：00～PM12：00
年中無休



▶明るーいキャロットの入口。みんな自転車で来るんだね。（ウニ）
▼とってもやさしい店長です。

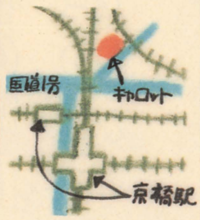




▲これがビリヤード台だ。



▲ゲームは約60種。十分遊べるよ。ここはいい環境だぜ。（ウニ）



キミもハスラーになれる！

この店は、JR環状線京橋駅から徒歩5分のとこにあるんだ。
ゲームもたくさんあって魅力だけど、なんたって人気なのが2台あるビリヤード台（大阪キャロットの中では一番に入れたんだぜ）。初心者には店長さんがコーチしてくれるっていうから、安心だね。
もちろん、ゲームのほうもしっかりメンテナンスしてあるし、ゲーム機も飽きがこないよう置き換えてくれてるから、とっても評判がいいよ。キミもぜひ一度来てみてね。

レポーター●クリィーミーまみくん

大阪 プレイシティガムガム

住所 大阪府吹田市岸部南1－24－9
Tel 06（383）0864
営業時間 木曜定休 AM10：00～PM12：00

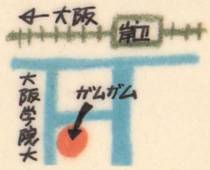


▶入口なのじゃ。
▼店内なのじゃ。こじんまりしたお店じゃに(ウニ)





▲記念写真。中央が店長の池田さん。一番右がアルバイトくん。とった場所が暗かったのか、みんな暗い雰囲気に写ってしまったねえ。残念！（ウニ）



目立たないけどいいお店

JR岸辺駅から少し歩くと、PCガムガムがある。あるはずです。目立たないから分かりにくいでしょうが……私が見つけたんだから、キミも見つけてくれ。
58年の開店以来〝出したお金に見合うだけ、調子のいいゲーム機で遊んでもらう〟をモットーにやってきただけあって、どのゲームのレバーボタン、スピーカーも超完璧。
日曜日はかなりすいてるそうなので、この近くに来たらぜひ一度遊びに来てみてください。

レポーター●こたちゃん

パックマニアキャンペーン



パックマン「解剖図&吹き出し」大賞にご応募くださった皆さん、どうもありがとう!!
発表は次号のNG1月号（12月25日発行）で行ないますので、お楽しみにね。

テレホンカードが出たよ！



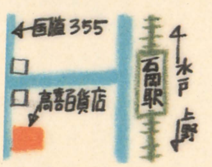
新作パックマニアの登場を記念して、パックマニアのテレホンカードができました。50度数1,000円。ナムコの直営店の中の物販店で好評発売中です。尚ファンアンケートに答えてくれたNG読者5名にこのかわいいテレホンカードをプレゼントしちゃいます。詳しくはP34を見てね。

改装オープン情報



▲オープンの日の屋上。家族連れがいっぱい。みんな楽しそうだったヨ。

●茨城 高喜百貨店ナムコランド



〈高喜百貨店ナムコランド〉
住所 〒121 茨城県石岡市国府3－4－19
営業時間 AM10：00～PM7：00 木曜休(不定)
〔**交通**〕 JR東日本石岡駅から徒歩10分

茨城県のナムコファンにニュースだよ。去る10月28日に高喜百貨店ナムコランドが改装オープンしました。屋上にはかわいい乗り物、わくわくのアーケードゲームなどがあるよ。
4階の室内にはみんなの好きなゲームもいっぱい。楽しくって明るいお店だから一度来てみてね。

●ナムコの情報をお届けする「まか・キューテレホン大作戦」の電話番号は、03（758)6661だよ。NG誌面ではわからないゲームの音や音楽もいち早くわかるとっても楽しい情報局だ。この情報局へのお便りは、NG編集室まか・キュー係まで。待ってるよ。

ファンアンケート結果報告

創刊一周年デラックス版



今月は、とてもおめでたい月よ。このページで、創刊一周年の喜びに酔いしれてちょうだい。お相手は、・・・50年後、この世でいちばんステキなばあさんになりたいと願っている、NG読者の友、エ・ス・コよっ♡（カタカナでかくとさえないわねえ）今夜は、眠らせないわ。でもこのページをひらいてうたた寝はやあよ。よだれなんかたらさないでね――っ。

50年後の未来、世の中は、きっと、こうなる・・・

今から50年後、2037年―――。・・世の中はどうなってほしいと願うか。どうして〝願い〟を書いてもらったかわかるかしらん？　この世に存在することって全て、誰かがそうなってほしいと願った「発端」が必ずあったと思うの。そして、これからの未来がどのようになっていくかといったら……。その未来を築きあげていく人の想いの中に、その「発端」があるんじゃないかって思うの。

いつの時代だって、世の中を変え築きあげてきたのはその時代を生きる若者たちだったはず。だから、みんながどんな未来を願っているかが、これからの世の中がどうなっていくかの大きな鍵になると思うわけね。

S子はアンケートハガキを見て、とってもうれしかったわっ♡　みんながとってもステキな未来を願っていてくれたから。大丈夫！　50年後の世の中は期待できる！　うん。

世の中っていうのは、この地球上の人、ひとりひとりの集合体のわけでしょ？　だから、この世の中の人がみんな天国のような世界を願えば、この世は天国になっちゃうんだと思うわ。崩壊を望めば崩壊しちゃう。

いいかしら？　みんなっ！　人ごとじゃないのよ。しっかりこのページにのめりこんで考えてよっ。・・「未来はどうあってほしいと願うか。」そして、そうなるために、自分は何ができるかってね。

夢はとびっきり大きいほうがいい。夢が消えるのは、自分が〝願う〟のをやめた時。〝願っている〟うちはきっと、願いが叶う〝その日〟も未来の彼方に輪郭ぐらいできているような気がする。まず、みんながはじめなきゃいけないのは強く〝願う〟こと。S子はそう思うのですっ。つい、こぶしに力がはいってしまうけど、創刊一周年だもん。いいわネ。

10月号の質問から

④50年後の未来、世の中がどのようになっててほしいと願うかしら？　（S子）

1位　平和な世界になってほしい。

- 戦うことを忘れてしまうような世界
- 核兵器がなくなり、国どうし星どうしの行きききが簡単になる世界
- 兵器で戦わないで、ナムコのゲームで戦うような世界
- 戦争の勝ち負けがジャンケンで決まるような世界
- 米ソ日ゲーム条約が結ばれてみんな仲よくなる世界
- 世界共通語ができ、世界じゅうの誰とでも気軽に話せる世界
- アフリカ難民もマルコスも高橋名人も京極院静凰も丹波哲郎も平等で平和に暮せる世の中

2位　機械と自然と人がバランスのとれた世界

- リニアモーターカーが普通の交通機関になり、車も排気ガスを出さないものが開発されている世の中
- ドラエモンがいてほしい
- 一家に一匹ワギャンがいてほしい
- 街を歩けば道のわきに、数メートル間隔で「公衆ワギャン」がおいてある。ワギャンが一世をふうびする時代
- 森の中をリニアモーターカーが走ったりする世界
- コンピューターが発達しているが、緑や自然がいっぱい残っている世界

3位　宇宙に手軽に行ける世の中

- 月旅行が3泊4日、8食付きで5万円、金星なら6万5千4百円でいける世の中
- 人口の半分くらいがスペースコロニーみたいなところに住んでいて、無重力状態を利用したスポーツなどがはやっている世界

〈ゲーム編〉

- ゲームセンターでは自分が主人公になり、3Dの敵を相手に戦うようになる。我々はレトロブームのやってきた世の中で、ボケ防止にファミコンをやっている。
- 50年後は、今のゲームフリークがまごをもつ時代、老若男女のゲームセンターになっていてほしい。
- 一家に一台アーケードゲーム機があってほしい。

〈ナムコ編〉

- ナムコのゲームでこの世が支配されている。学校の時間割が、1校時スターラスター、2校時ドラゴンスピリット、3校時……なんちゃってね。
- 自分がナムコの社長になり、宇宙一の会社「ナムコ」になっている。
- ナムコ王国ができている。

〈NG編〉

- NGだけのビルを全国に建てて楽しみたい。
- NGが月刊から日刊に（新聞のように）なってほしい。
- NGの厚さが毎月厚くなってほしい。
- NG編集部の人が、おじいさんおばあさんになってもNGを書いてもらいたい。もし、死んでいたら天界でNGを作ってほしい。

●その他

- 恐竜がのし歩き、原始時代のような暮しをしたい。
- 政治などどうでもいい。それこそ江戸時代の5人組のような近所など人々のつながりが強い社会がいい。
- 現在の世界はせせこましいので、いっそのこと江戸時代なみの社会になれば、多少不便な生活を強いられて楽しいと思う。
- 頭のいい、悪いを考えない世界・オレッチが神童と呼ばれる世界・今より精神的文化の進化した世界・謎と夢が存在している世の中・実力主義の世界・物価が下がってほしい・「ヒマ」が全くない世の中・脳ミソがとりかえられる世界・人の心が読めるようになっている世界・学歴社会のない世界・お金のかからない世の中・いじめがなくのんびりした世界等…。

●まぬけなS子…11月号のファンアンケート結果報告の中で、ファザー（マザー）ウオッチングがNG4月号に出ているなんて書いちゃったけど、あれは5月号のまちがいだったの。ごめんね。S子が悪かったわ。

アンケート結果をもっと報告して…

おもしろい企画
おもしろくない企画
ベスト10



毎月のアンケート結果なんて、ほとんどS子の趣味としか思えない質問結果なんだから、やってらんないよー。って嘆いていたキミ、良かったわねぇ。今月はまともなアンケート結果も報告するわよっ。へへへ。

〈8月号〉おもしろい

1	アーケードゲーム大攻略法
2	元気新聞
3	ビデオゲーム英語セミナー
4	夏・ナムコグッズ
5	ハードウェアサポート
6	超能力講座
7	ナイスだゴイスだ情報局
8	ロケーションネットワーク
9	ファンアンケート報告
10	ネイチャースペシャル(月)

おもしろくない

1	超能力講座
2	ロケーションネットワーク
3	ボイスオブプレイ（芸能人）
4	ネイチャースペシャル(月)
5	ビデオゲーム英語セミナー
6	ナイスだゴイスだ情報局
7	ファミコンソフト新作情報
8	元気新聞
9	書道塾
10	アーケードゲーム大攻略法

〈9月号〉おもしろい

1	ナムコに訊け
2	元気新聞
3	これがラジ・アメだ
4	デジタルデビルストーリー女神転生
5	超能力講座
6	ビデオゲーム英語セミナー
7	ハードウェアサポート
8	クエスター
9	ロケーションネットワーク
10	ナイスだゴイスだ情報局

おもしろくない

1	超能力講座
2	ボイスオブプレイ（芸能人）
3	アメリカ体験記
4	ビデオゲーム英語セミナー
5	デジタル・デビル・ストーリー女性転生
6	ロケーションネットワーク
7	これがラジ・アメだ
8	クエスター
9	ナムコに訊け
10	ハードウェアサポート

〈10号号〉おもしろい

1	ナムコに訊け 第2弾
2	ナムコ新製品ニュース ワギャン ワギャナイザー
3	ロケーションネットワーク
4	NGフォーラム
5	元気新聞
6	パックマニア
7	ラジオWAアメリカン
8	ハードウェアサポート
9	スターライト・エクスプレス
10	ビデオゲーム英語セミナー

おもしろくない

1	スターライト・エクスプレス
2	アメリカゲーム事情
3	元気新聞
4	ネイチャースペシャル（木）
5	ビデオゲーム英語セミナー
6	ハードウェアサポート
7	ボイスオブプレイ（芸能人）
8	ラジオWAアメリカン
9	ロケーションネットワーク
10	NGフォーラム

好きなタレント ベスト10

1	特にいない
2	南野陽子
3	浅香 唯
4	ビートたけし
5	中山美穂
6	斉藤洋美
7	明石家さんま
8	斉藤由貴
9	コサキン
10	西村知美

よく読む雑誌 ベスト10

1	週刊少年ジャンプ
2	ファミリーコンピューターマガジン
3	ゲーメスト
4	マイコンベーシックマガジン
5	ファミコン通信
6	ビープ
7	コンプティーク
8	ログイン
9	週刊少年サンデー
10	ファミコン必勝本

ＮＧ読者は、マンガ・ゲーム雑誌をよく読み、タレントさんにはほとんど興味がない様子。そういえば新聞に現代っ子のＴＶ視聴時間が減っているという記事が出ていたけど、ＴＶを見るよりゲームのほうが楽しいってわけね。ＮＧのおもしろくない企画に、ボイスオブプレイが毎月登場するのも納得ね。

NG ファン アンケート

つぎの質問にお答えください

アンケートの集計をもとに、今後のＮＧに役立てたいと思います。

❶今月のＮＧで、おもしろかった企画を二つあげてください。
❷今月のＮＧで、おもしろくない企画を二つあげてください。
❸あなたの家には、ビデオがありますか？
❹レンタルビデオは、よく見ますか？
❺ビデオソフトを買ったことはありますか？
❻来年のあなたの目標を教えてちょうだい。（S子）

NGファンアンケートプレゼント



①ドラゴン・スピリット スペシャルビデオ（10名）
②ラジアメテレフォンカード（5名）
③パックマン テレフォンカード（5名）
④パックマンカレンダー"1988"（20名）

ザ・募集

今月号で募集しているものが何か、ひとめでわかる一覧表だよっ。かたっぱしからハガキをかくもよし。ひとつのコーナーにしぼるもよし。どんどんNGに参加しようではないか。オゥ〜〜〜〜！

●お便りには、郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに！

ページ	コーナー名	募集しているもの	宛先	メ切	特典
4〜5	What's namco	読後感想文	「What's namco」係	なし	ナムコにキミの意見が反映される 社長によんでもらえることもある
11	NGフォーラム・BOOKS	なし	「古川尚美ゲームブックコーナー」	12/20	●ゲームブック・ドラゴンバスター（5名）
13	ラジオWAアメリカン	あなたの作った作品	●NG編集室「作ってみたよ」係 または ●ラジアメ「一人遊びコーナー」係 住所 〒102 東京都千代田区麹町郵便局 私書箱36号	なし	優秀作品は、NGとラジアメで紹介してもらえる
23〜25	元気新聞	元気のいいネタ 作品 おたより	「雑貨屋」係・「書道塾」係 「ことわざ予備校」係 「でかした君」係・「広告大賞」係 「おたんこナス」係・「一発ギャグ」係 「NGおねえさんを探せ」係 「ペンネーム大会」係 「ゲーム小僧の知恵」係 「NGコピー教室」係	毎月25日	おたより掲載者にプレゼントがある オヤジ杯→NGオリジナル時計 バベ杯→NGえんぴつ6本 元気杯→ナムコペンセット 「ことわざ予備校」「書道塾」は別の特典があります。
26	ハードウェアサポート	質問	「ハードウェアサポート」係	毎月25日	掲載分には粗品がもらえる
30〜31	ロケーションネットワーク	意見・要望・質問	「ロケネット・ゲームセンター」係	なし	掲載されなくとも、適切な部署にまわし、お返事をするなり何らかの対応がされる。 掲載分には、記念品がもらえる
		同人誌 サークル活動 ゲーム場でのエピソード	「ロケネット・同人誌」係 「ロケネット・サークル活動」係	なし	よさそうだったら掲載される 記念品はナシ
			「ロケネット・おたより」係	なし	掲載分には記念品がある
33	ファンアンケート	アンケート	「ファンアンケート」係	12/25	抽選でプレゼントがもらえる S子と深い仲になれる **〈今月のプレゼント商品〉** ●ドラゴンスピリットビデオ (10名) ●パックマンカレンダー (20名) ●パックマンテレフォンカード (5名) ●ラジアメテレフォンカード (5名)
27〜29	Discover NG	なし	「NGプレゼント」係	12/25	月刊NG1号〜14号 計14冊プレゼント（100名）
他	NGを編集室に直接申し込む時		封筒に200円分切手を入れ、 「NG○月号お届け」係	なし	2週間以内にNGが届く

〈NG編集室の住所〉〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ㈱ナムコ NG編集室

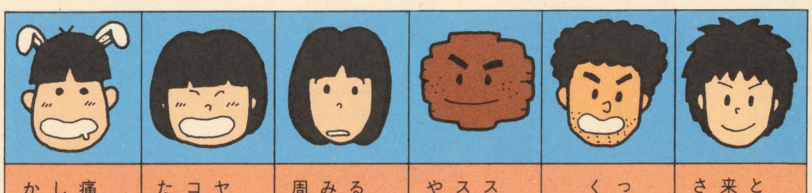
月刊 NG 12月号

昭和62年12月1日発行
（毎月1回1日発行）

発行 株式会社ナムコ
NG編集室

〒146 東京都大田区多摩川2-8-5
☎ 03-756-2311(代)

FROM STAFF



うわーい、増ページだ、と喜ぶのはまだ早いよん。来月からはまたいつもの厚さに戻るのだ。（ウニ）

あーあ、江川が辞めちまったから、巨人もツマンなくなっちまったよなァ…。（オヤジ）

バベはきのう、ナムコ・スターライト・エクスプレスに行ってきたバベ。うらやましいだろ〜（バベ）

なんだか頭がクラクラするの。ちょっと騒ぎすぎたみたい。だってNG創刊一周…もういいわね。（S子）

フ・ユ・ね－。先日、オヤジさんに誘われて、パソコンとやらを買ってしまったの。（やっちゃん）

ゲームのやりすぎで目が痛くてたまらない。ムズかしいゲームでもウラ技はつかってはいかんぜよ。（M）



ナムコX'masチャリティコンサート

VGM（ビデオゲームミュージック）、いまどきの子どもで、それな～に？　なんてこと言うオトボケさんはいないよネェ。昔のVGMっていうと、ただ単にゲーム中に流れてる音楽ってくらいのものでしかなかったけど、ここ1～2年、VGMはすっかり市民権を獲得して、それ自体でも十分楽しめるものになってきたと思うんだ。

そこで、ナムコではVGMの迫力と音楽性の高さを、みなさんに生で体験してもらおうと、来る12月25日、クリスマスパーティの意味を含めて、一大VGMコンサートを開催したいと思います！

また、入場料は全額、交通遺児のために寄附させて頂きます。





入場整理券がないと入れないので注意してね！

日程　昭和62年12月25日㊎
会場　ニッショウホール
時間　17：00～19：20
入場料300円（全額チャリティー）

主催・企画／㈱ナムコ　協賛／ビクター音楽産業㈱

〈地下鉄虎ノ門駅より徒歩5分〉



プログラム・一部紹介

●第一部「ビデオゲームミュージックコンサート」
曲名・サンダーセプター、ドラゴンスピリット、パックマニア、トイポップ、妖怪道中記、源平討魔伝、他
演奏・ナムコオールスター、斉藤洋美
●第二部「クリスマスパーティー」
クリスマスプレゼントコーナー
ナムコCMコーナー
チャリティーオークション
「未来忍者」のプロモーション（森下恵理出演）
お楽しみコンサート（まさごろ、ツベルクリン、TAKA出演）　その他

申し込み方法

抽選で100名の方に入場整理券をお送りします。下記宛先まで、ハガキで申し込んで下さい。〈宛先〉㈱ナムコNG編集室「X'masコンサート」係〈〆切〉12月10日

●コンサートの入場整理券当選の方には、12月20日までにチケットをお送りします。尚、発表は発送をもってかえさせていただきますのでご了承下さい。（当選確率は、わりと高いと思いますので、あきらめずにどしどしご応募くださいね!!）

月刊NG
No.14
昭和六十二年十二月一日発行(毎月一回一日発行)第二巻第十二号通巻十四号
編集人 山下 正
発行人 中村雅哉
郵便番号一四六 東京都大田区多摩川2－8－5 株式会社 ナムコ 電話(756)二三一一
一五〇円

